

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragón

M A G A Z I N E

EDICION ESPAÑOLA NUM. 11 475 PTAS.

MODULOS:

LA ISLA DE
LA ABADIA



HORRORES
EUFORICOS

AYUDAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

- LOS SECRETOS DE LOS GRANDES ESCRITORES
- SOBRE EL PROGRESO DE LAS CIENCIAS
- HAZ MAS RAPIDOS LOS COMBATES
- MANTEN UNIDO A TU GRUPO





Próximamente



La Guarida del Goblin

Borrás presenta *La Guarida del Goblin*, un nuevo pack de 3 aventuras para jugar con **DUNGEONS & DRAGONS®** que, además, incluye un minijuego de tablero.

¡Ya son 6 las nuevas aventuras para D&D®!

El Cubil del Dragón y, pronto, *La Guarida del Goblin* os esperan en vuestra tienda habitual.

¡Atrévete a desafiar al temible Rey Goblin y a sus 3 ejércitos!

Dungeons & Dragons® GAME



Dungeons & Dragons® Básico



D&D® El Cubil del Dragón
(Pack de 3 aventuras)

© 1992, 1993 TSR Inc. Todos los derechos reservados. DUNGEONS & DRAGONS® y D&D® son marcas registradas por TSR, Inc. El logo TSR es una marca registrada por TSR, Inc. Distribuido por Borrás Plana, S.A.

Número 11
Junio 1994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vigil

Redactor jefe:
Francisco José
Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez

Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores
Jordi Cabau
Emilia Soler

Ilustrador Cabeceras
Xavier Musquera

Corrector de Estilo
Francisco Solsona

Diseñadores Gráficos
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de
Producción
Hans L. Kötz

Director Comercial
Francisco Morales

Director de Publicidad
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

16 LO QUE EL MASTER HA UNIDO...

¿Cómo mantener unidos a un semiorco, un enano y un elfo, y hacer que trabajen en grupo?

21 ESTO ES EL PROGRESO

La invasión tecnológica en los juegos de fantasía: la pólvora y cosas peores.

26 ¡LOS SECRETOS DE LOS MAESTROS, AL FIN REVELADOS!

Escribir un módulo o una campaña es como escribir una novela: aprende cómo lo hacen los profesionales.

30 ¡DEFIENDETE!

Una interesante variación del sistema de combate mediante GACO en AD&D.

MODULOS

32 LA ISLA DE LA ABADIA

(Aventura para D&D, niveles 1-3)
Una isla muy chiquitita, pero llena de problemas muy gordos.

46 HORRORES EUFORICOS

(Aventura para AD&D, niveles 1-2)
Los ganadores no toman drogas, pero los bichos caóticos parece que sí. ¿Corrupción en Miami medieval?

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGON

Nuestro dire saluda a la afición.

6 PLUMAS ENVENENADAS

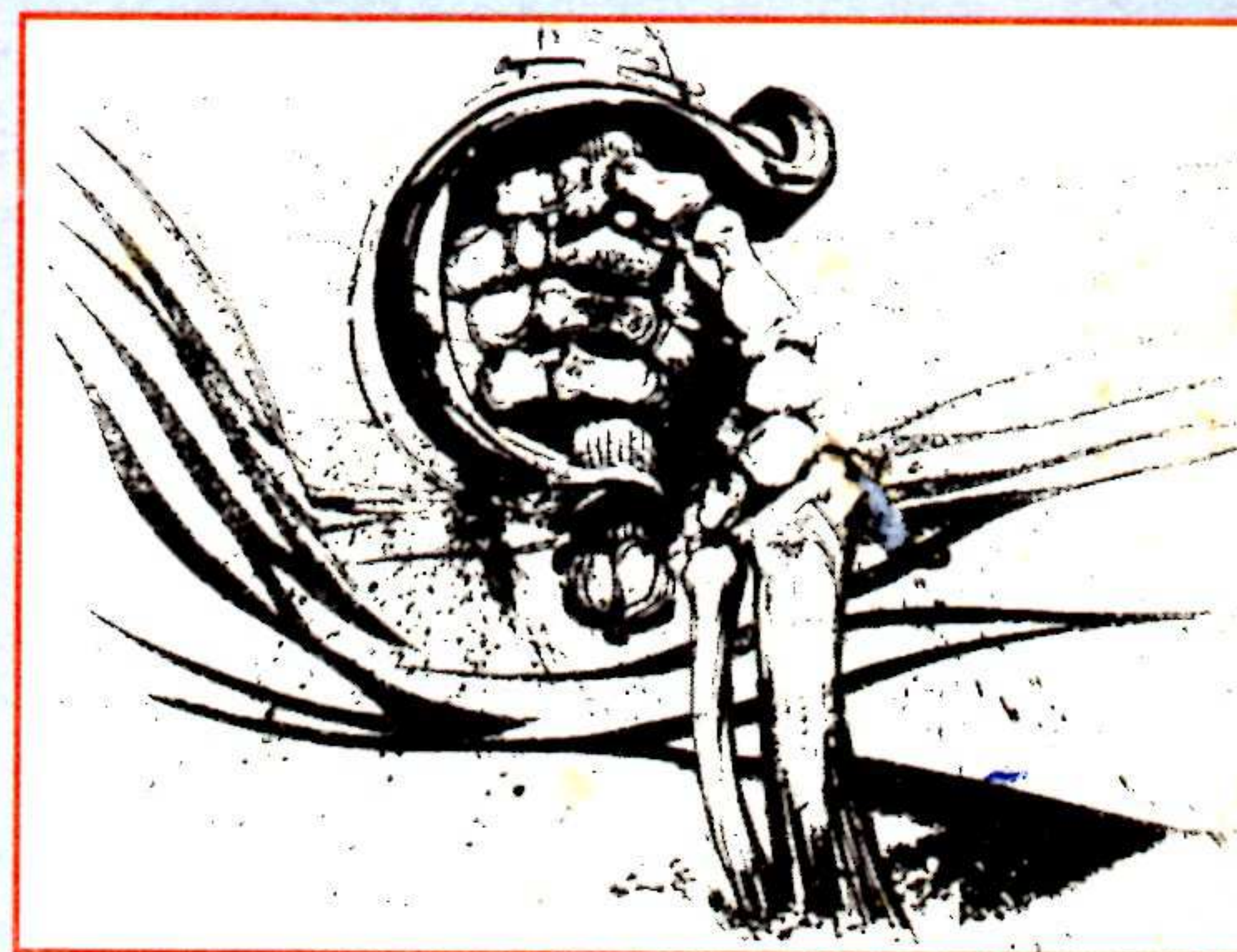
Misivas punzantes que siempre aciertan en el blanco.

10 EL ORACULO DE LOS DIOS

Pregunta sin miedo, que nosotros te respondemos.

11 +3 EN CARISMA

Relaciones, carteos y propuestas de todo tipo.



Página 32

12 EL HERALDO DE LA CORTE

La gente que se mueve en el mundo del rol.

13 EL ZOCO DE LANKHMAR

Trapicheos siempre interesantes.

62 RUNAS Y PERGAMINOS

Que no falten en tu biblioteca.

63 JAQUE MATE

Las novedades más calientes del momento.

64 CON PIES DE PLOMO

Pintando se entiende la gente.

65 BYTES Y MAZMORRAS

Alimento para nuestra mascota electrónica favorita.

66 LA ULTIMA TIRADA

Se dice, se comenta, se rumorea...

Página 46



EL RUGIDO DEL DRAGON

TENEMOS GEN CON

Hace un par de días estaba en el sur de Inglaterra, en un lugar perdido, una colonia de vacaciones de nombre Camber Sands, cercana a la histórica ciudad de Rye, en la costa sur de la isla.

Se preguntarán qué se me había perdido a mí por esos andurriales. Y yo les diré que no se me había perdido nada, sino que allí me encontré con la Gen Con, la magna reunión de los jugadores de rol anglosajones, que desde hace más de veinte años se celebra en los Estados Unidos, y que tiene una pariente europea en las islas británicas.

Una convención, o jornadas de juego, si quieren emplear una denominación más nuestra, que, aunque organizada y promocionada por TSR, la editora norteamericana de *D&D* y *AD&D*, es como su mismo nombre indica (GENeral CONvention) un evento abierto a todos, que pretende aglutinar tanto a los profesionales como a los aficionados del juego de rol. Tanto así, que la Gen Con estadounidense (que se celebra en agosto en Wisconsin) acostumbra a ser una plataforma empleada por los diversos fabricantes para mostrar sus novedades.

Por ejemplo, en la Gen Con a la que he tenido el gusto de asistir recientemente, aparte de la evidente presencia de TSR, era notoria la de FASA con su *attletech* Ground Zero Games con su nuevo juego de batallas espaciales, *Ull Thrust*, y, sobre todo, Wizards of the Coast con sus naipes *Magic*, verdadera tosferina a la que todo el mundo jugaba por pasillos, rincones, jardines...

Y, aquí viene la gran noticia: por decisión tomada por TSR y las empresas españolas licenciatarias de sus productos, se va a celebrar, en el mes de noviembre próximo y en las Atarazanas de Barcelona, la primera Gen Con no anglosajona. ¡Podemos estar orgullosos: antes que en Alemania, antes que en Francia, países con más peso en el mundo del rol, la Gen Con se nos viene a España!

En los meses sucesivos les iremos informando de este hecho, que puede ser transcendental para el desarrollo del juego de rol en nuestro país.

Esperémoslo.

—Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera de este mes es un dragón tomado de un dibujo medieval.

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON®, issue 178 ("The Three Faces of Chivalry", "Bazaar of the Bizarre", "In Defense of Polearms" and "What Not To Include"), and DUNGEON® issue 39 ("Below Vulture Point") and is copyright © 1991, 1994 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or mis-informations contained in such material® designates registered trademarks owned by TSR Inc.™ designates trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.

Copyright© 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright© 1994 Ediciones Zinco, para la traducción al español y los textos originales en este idioma.

El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier otra información errónea publicada.

Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine número 11, Junio de 1994. Edita Ediciones Zinco S. A.; Avenida de Roma, 157, 9º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil, Director de Producción: Hans Kötz, Director Comercial: Francisco Morales. Exclusiva de publicidad: A. S., Pacífico, 2, 3º, 1ª, 08027 Barcelona. Tel.: (93) 4080674, Telex: 3403755. Grabados: M. C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S. A., Avda. de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



PORTADA: No hay nada como estar con un grupo de amigos en un buen dungeon, y toparse con un tesoro, aunque esté protegido por un fiero dragón. Al menos ésa es la idea que nuestro artista, Dan Frazier, parece tener de lo que les gusta a los enanos aventureros...

EL JINETE DE LA TORMENTA



UN SUPLEMENTO PARA
ARS MAGICA 3ª EDICION

2 PLUMAS ENVENENADAS



La pregunta a la que nadie osa responder, con la que toda la redacción tiembla cuando la escucha es: ¿Qué maldita clase de veneno tienen estas Plumas? Porque como sea muy potente, tendremos que continuar nuestra campaña de Forgotten con san Pedro...

UNA DE CLERIGOS ESPACIALES

Soy Manolo, un chaval de catorce años viciado con el AD&D. Hace cosa de dos años escuché hablar de un juego llamado Shadown. El juego era futurista pero con su mezcla fantástica. Me lancé a las librerías de Castellón a buscarlo, pero no encontré nada.

Disgustado, miré un juego llamado Traveller y tras pensarlo un poco, me lo compré. Entonces, vienen mis problemas: en el número 5 de la revista DRAGON leo ¡que Traveller va a desaparecer! Pero como la esperanza es lo último que se pierde, pensé que alguna editorial se haría cargo de su edición. ¿Va a ocurrir esto o invertir en el Traveller fue como invertir en saco roto? Contestad a este clérigo de nivel 8.

*Manuel Camacho
Castellón*

Lo sentimos mucho, pero la realidad se parece mucho al chiste ese tan malo del bocadillo de «acetate». Tras la desaparición de Diseños Orbitales, el viejo Traveller quedó huérfano, y nadie se ha atrevido a recoger el guante... de momento. Así que, o mejoras tu inglés, para que no te falten suplementos... o le echas un poco de imaginación para escribir tus propias aventuras. Conociendo el reglamento, no es demasiado difícil. ¡Es que nos ponéis en cada brete!

EL RETORNO DE UNA CARTA AMISTOSA

Llevaba tiempo pensando en volver a escribir, la decisión la he tomado tras leer la carta de Melissa Tuya, con la cual comparto una partida de MERP por correo (Roh-

wen, soy yo, Beorn).

No sabéis cómo ha cambiado mi vida rolera gracias a esa carta publicada en el número 5, ¡por Erv! Las vueltas que da el mundo, casi no he podido con todo el correo que me ha llegado en los últimos meses, cartas de toda España, incluso de un chico (gracias, Fatela) de un club de rol de Las Palmas, gracias al cual juego ahora a Cthulhu.

La verdad es que me lo estoy pasando bomba, hemos llegado al extremo de que vamos a intentar formar un club de rol aquí, en Maspalomas, imaginaos. Quiero animar a todos los que lean la revista y quieran ampliar fronteras a que escriban, ya verán, ya...

Sólo me queda felicitaros por lo maravilloso de vuestro trabajo (enhorabuena por el Forgotten Realms) y agradecer a Aragorn, Lulmit, Rohwen y José Manuel Álvarez (el máster) que sean mis compañeros y DJ respectivamente. Gracias también a Fatela, y cómo no, a Agustín, que me enseñó a jugar a rol hace un año y medio... ¡Gracias a todos!

Por cierto, me apunto a vuestra academia de mecanografía...

*Juan Luis de Castellví Guimerá
Maspalomas, Gran Canaria*

P.D.: ¡Que Galadriel ilumine vuestro camino con su luminoso rostro!

Pues nada, a seguir tan alegres, que son cuatro días y ya han pasado dos. Esta tarde, la satisfacción y las sonrisas en la sala de redacción de DRAGON han corrido más que la cerveza en la taberna del Poney Pisador, después de leer vuestra carta. Tasselhoff está la mar de contento de ver que ya tiene una víctima... queremos decir, un cliente.

Saludos draconianos a todos.

¿LO TENGO TODO YA O NO?

Hace algún tiempo que tengo el Manual del Jugador y la Guía del Dungeon Master de la segunda edición de AD&D, además de las Hojas de Datos del Personaje. Mi problema es que aún no puedo jugar por diversos motivos:

1. ¿Cómo puedo aprender unas reglas que no se dejan tragar ni por ósmosis?

2. ¿Dónde planto yo a mis jugadores? (en otros juegos, el escenario es claro: en Merp, por ejemplo, la Tierra Media de Tolkien) ¿Debo comprar una ampliación o puedo crear mi propio mundo? En ese caso ¿cómo lo hago?

3. ¿Podría alguna alma caritativa explicarme qué es todo eso de la Dragonlance, Dark Sun, Reinos Olvidados y esos famosos Compendios de Monstruos (de los cuales lo único que encuentro monstruoso es el precio)?

4. Y para resumir lo anterior, ¿qué es lo mínimo (tanto en material como en esfuerzo de cualquier índole) que necesito para jugar de una vez a AD&D (paso a paso, a ser posible)?

Dudas aparte, quisiera proponer una nueva sección para esta fantástica revista (sí, ya sé que muchos os lo dicen, pero yo lo pienso) que admitiese, o bien creaciones literarias de corta extensión, o bien, y aún más interesante, una publicación de los sistemas de juego que muchos clubes de rol poseen (siempre y cuando éstos estuvieran dispuestos a ceder el material), y que estoy seguro de que a muchos nos gustaría probar (después de todo, ¿quién no ha oído hablar de Bola de Dragón, por ejemplo). Nada más, por ahora. Se despide atentamente,

*El Elfo Nathariel
Sevilla*

¡Santa Rowena! ¿Sabes lo que nos pides en tan poco espacio? Vamos a ver: tienes todo lo necesario y de sobras para empezar. Las reglas hay que conocerlas por encima (primero, la

creación de personaje, luego el combate, y el resto ya se verá), pero no se trata de que te las empolles como un libro de ciencias, sino que te familiarices poco a poco con ellas, y las practiques durante la partida. El consejo y explicaciones de algunos másters expertos pueden serte de gran utilidad. Por supuesto, puedes inventarte cualquier mundo para «plantar» a tus personajes (jugar en la Tierra Media con las reglas del AD&D no es nada descabellado): los artículos y módulos de la revista pueden darte cientos de ideas. Los nombres que citas son los de «mundos» y «universos» ya creados para el AD&D, con lo que si te rascas el bolsillo, te ahorras exprimir tu cabecita. Los Compendios de Monstruos son eso, listas de monstruos para añadir a tus propios módulos y hacerles la pascua a tus PJ. Y lo dicho, si tienes dados, papel y lápiz, ya puedes empezar a aventurarte por ahí una vez comprendido el reglamento.

Tus sugerencias no son nuevas, y las llevamos cierto tiempo estudiando. Cada día nos van llegando nuevos juegos «caseiros», para que demos nuestra opinión y tal. Y al menos, deben existir unos treinta juegos originales sobre Bola de Dragón que nosotros sepamos... ¿Y cuándo habrá uno sobre el Dr. Slump, Mazinger Z o los Osos Amorosos, eh?

¡Y DALE CON LOS OLVIDADOS!

Somos un grupo principiante y aficionadillo al mundo del rol. Hace poco que hemos conseguido las reglas del AD&D y tenemos el Forgotten Realms, estamos buscando un compendio de monstruos razonablemente bueno. ¿Cuál nos aconsejas? ¿Hace falta comprarse también el compendio nuevo de Forgotten Realms?

Y por último, a ver cuándo vais a poner módulos del D&D y del AD&D para niveles bajos (1-2), que los principiantes estamos a dos velas, poner cosillas más fáci-

les ¿eh? Bueno, os dejo, que tengo que leerme las reglas del AD&D. Hasta luego y buena suerte con la revista.

Salvador Sánchez
Torrevieja (Alicante)

P.D. ¡Viva Metallica!

Tú mismo te has contestado, Salva, hermanito: si vals a jugar en Forgotten Realms, el Compendio más adecuado es el suyo. El primer volumen tampoco es manco, pero es mucho menos específico. En cuanto a lo de los módulos... ¡concedido! Si pasas algunas páginas, te encontrarás con Horrores Eufóricos y La Isla de la Abadía, dos módulos para AD&D y D&D respectivamente, y para niveles bajitos. Esperemos que te gustase el Bajo el Cerro de los Buitres del número anterior. Lo malo es que tenemos que ir alternando, que si no, los PJ de nivel cañero se mosquean, o viceversa. Además, ¿no sabes que un buen máster es capaz de suavizar o endurecer cualquier módulo con un poco de vista y algo

de imaginación?

P.D.: «Combate el fuego con fuego, el fin se acerca...»

CONTACTOS, DIBUJOS, PROBLEMAS VARIOS...

Ante todo, quiero felicitaros por la revista: ya era hora de que se publicase algo decente sobre el rol por estos lejanos mundos...

Me llamo David y soy un sufrido máster de dieciséis años. Sufrido, sí, habéis leído bien... porque mis amigos roleros son tan escasos (e inexpertos) que siempre me toca a mí hacer de máster. [Sic.]

Por eso quiero aprovechar, si es que llegáis a publicarlo, para pedir ayuda a los roleros de Valls y alrededores (Tarragona): busco aficionados con los que poder experimentar la emoción de ser un PJ, sentir cómo te despeinan las alas de un dragón, o cómo la sangre de un orco te salpica alegremente la cota de malla...

Los que se animen, que contacten conmigo en el (977) 61 31

86, soy especialista en El Señor de los Anillos, pero estoy dispuesto a meterme en el AD&D si es necesario.

Por cierto, me encanta que DRAGON incluya módulos para jugar, y me divierto mucho adaptando las aventuras de AD&D a Merp, pero... ¿podríais publicar de vez en cuando algún módulo de RQ o Merp? A fin de cuentas todo es rol, ¿no?

También me gustaría hacer un par de preguntillas sobre los Reinos Olvidados: he leído algunos libros sobre Dragonlance y digo yo, ¿las aventuras de Forgotten Realms tienen algo que ver con Ansalon o son un mundo totalmente diferente?, ¿y los monstruos?, ¿y las razas? Y el cocido gullu, ¿es igual de sabroso?

David Moreno
Valls (Tarragona)

P.D. Una de mis aficiones es dibujar, y no pude evitar fijarme en algunas ilustraciones de vuestro primer número. Sin ánimo de ofender al Sr. Zenz, me alegro de que sus dibujos no vuelvan a aparecer,

creo que DRAGON se merece algo mejor. Tampoco he podido evitar mandaros unos dibujos que he hecho especialmente para vosotros. Gracias por aguantarme.

Gracias por la parte que nos toca pero, ¿existe algún máster que no se queje de su condición de tal? Tranquilo, David, aquí hay gente que no ha jugado de PJ desde que Gyax inventó el D&D, y encima disfrutan con ello. De los módulos, decimos lo de siempre: paciencia y barajar. Además, te sorprendería saber lo difícil que es encontrar un buen módulo para incluir en nuestras páginas. En cambio, de AD&D tenemos un montón, y por eso los vamos poniendo. Todo se andará.

Forgotten y Dragonlance son dos mundos completamente distintos, algo así como Schwarzenegger y DeVito en Los gemelos golpean dos veces: hermanos gemelos, pero tremendamente diferentes entre sí. Por desgracia, el cocido no lo hemos probado...

LA PIRATERIA YA NO ES UN DELITO



Piratas!!
El Juego de ROL

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



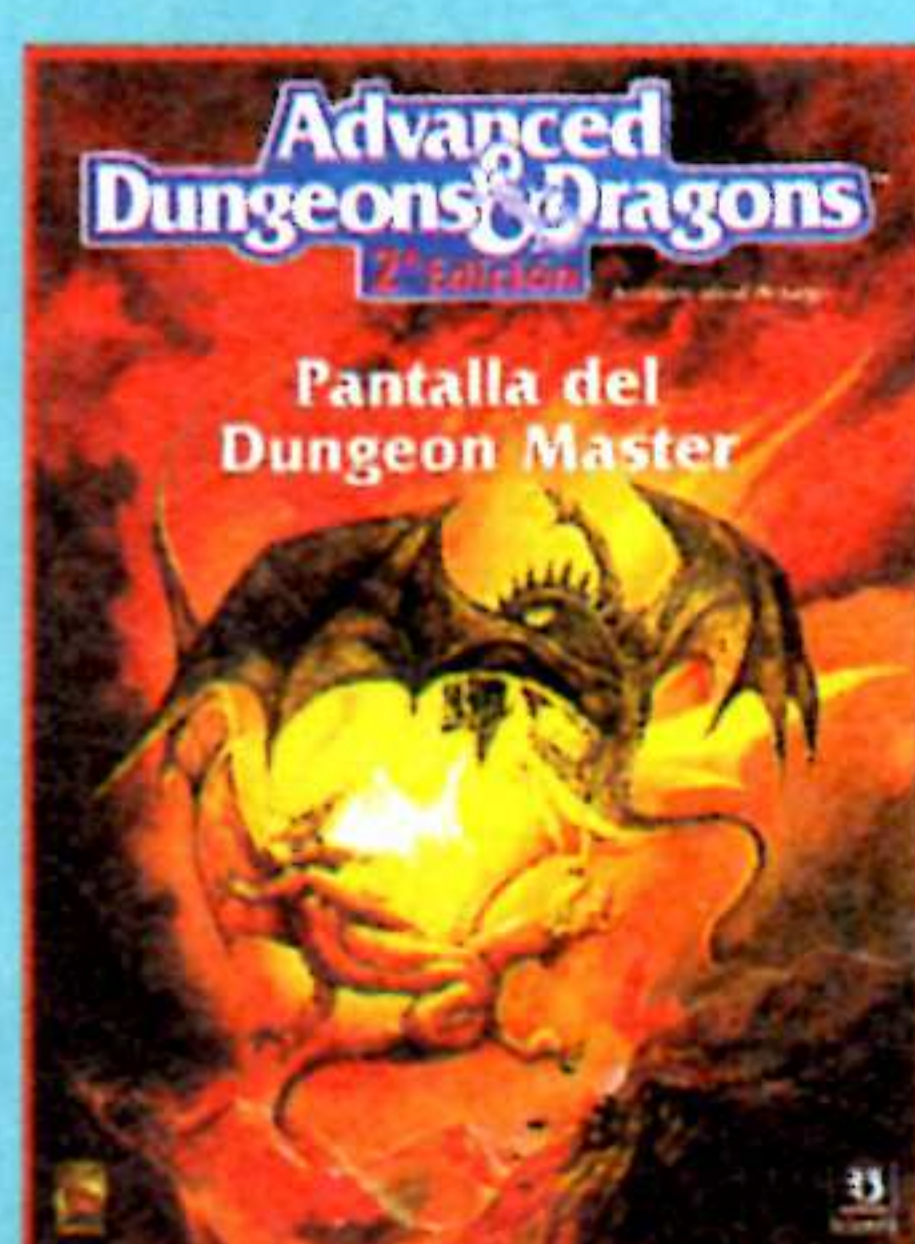
GUÍA DEL JUEGO DE ROL



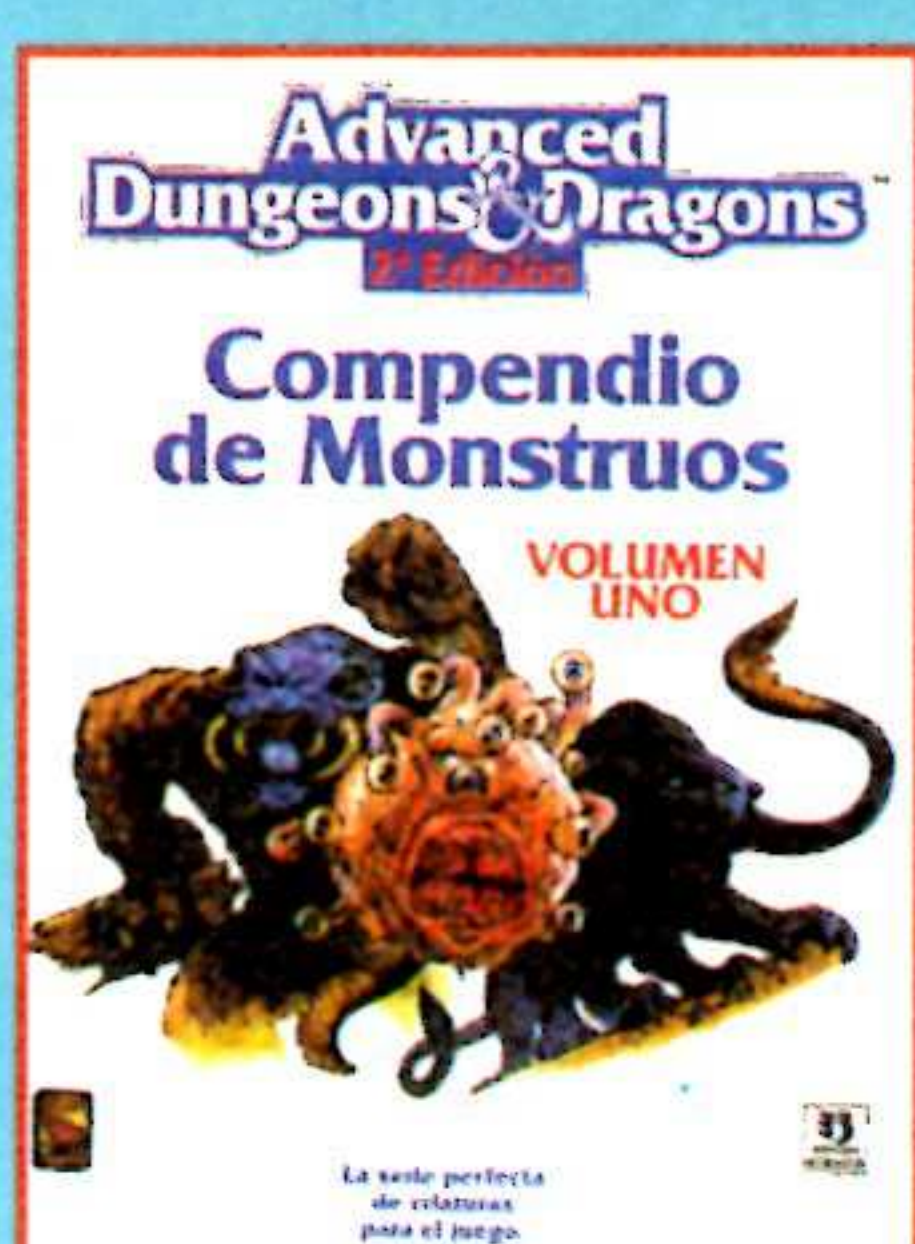
GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



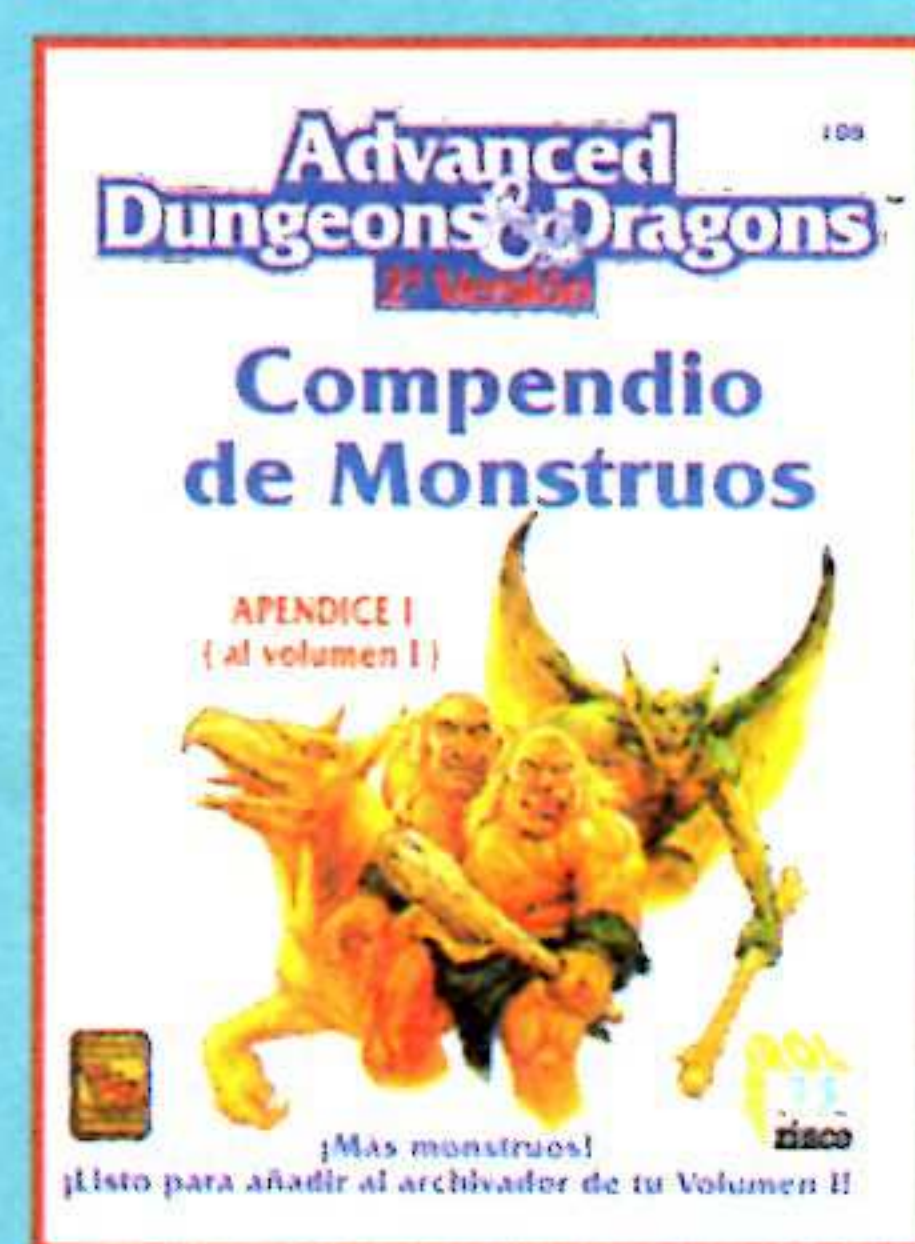
GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



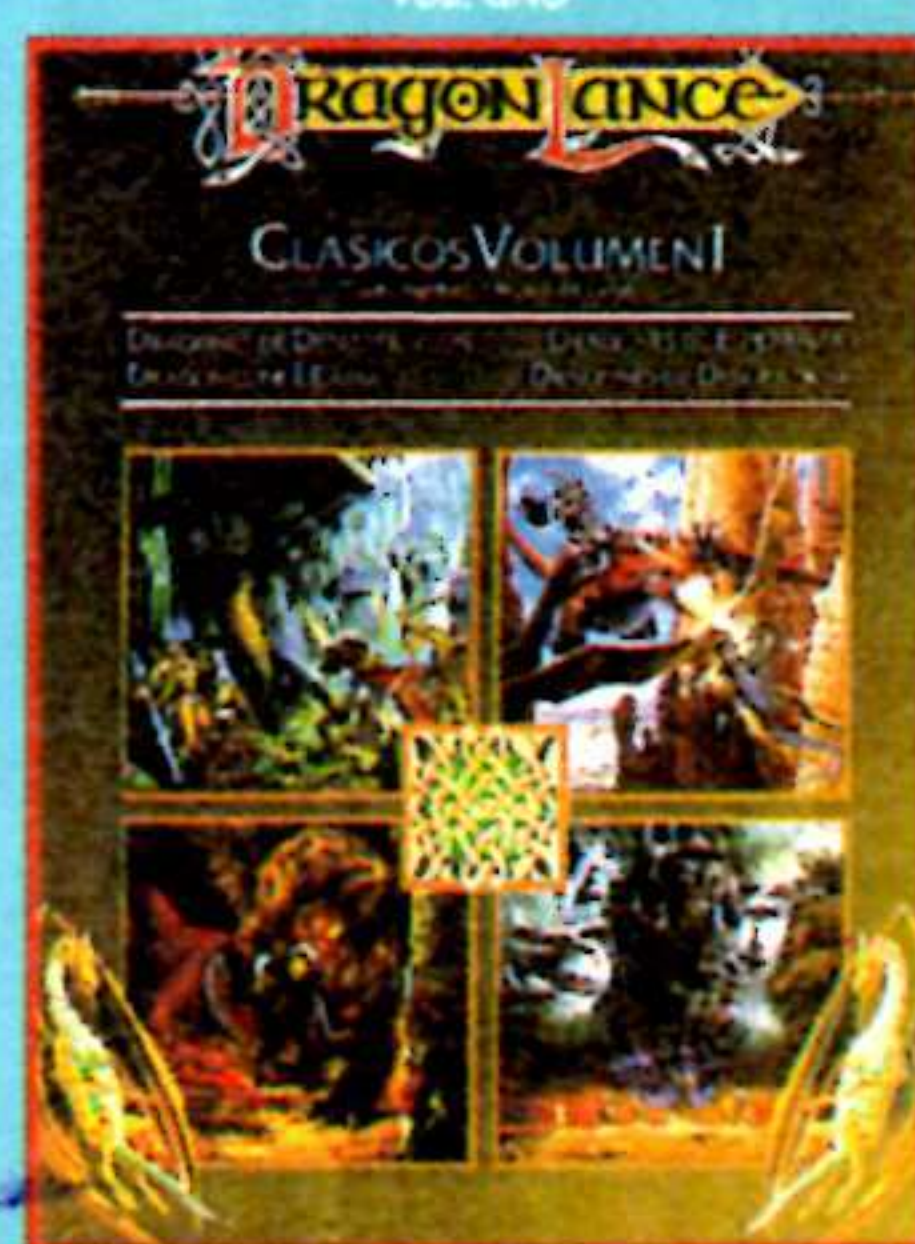
RELATOS DE LA LANZA



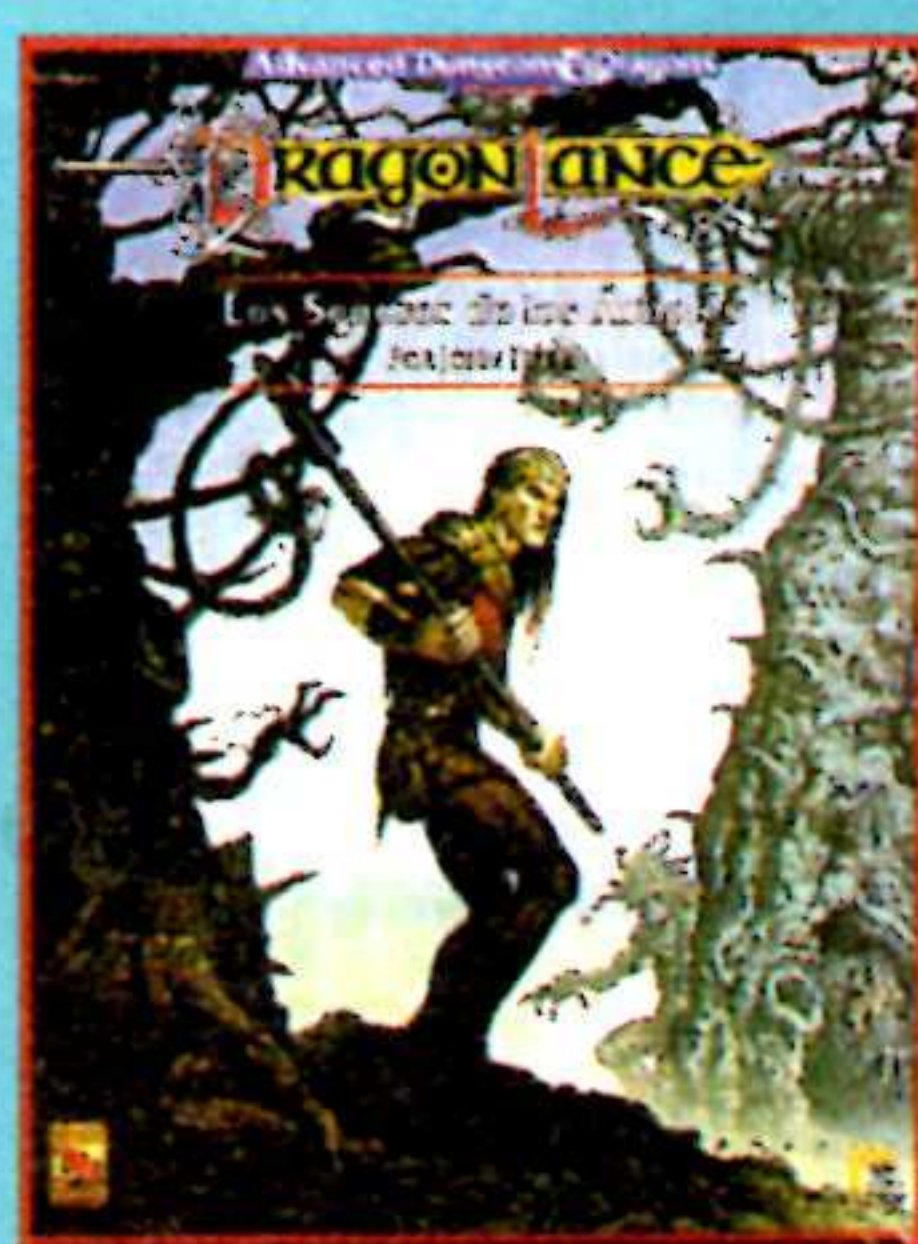
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



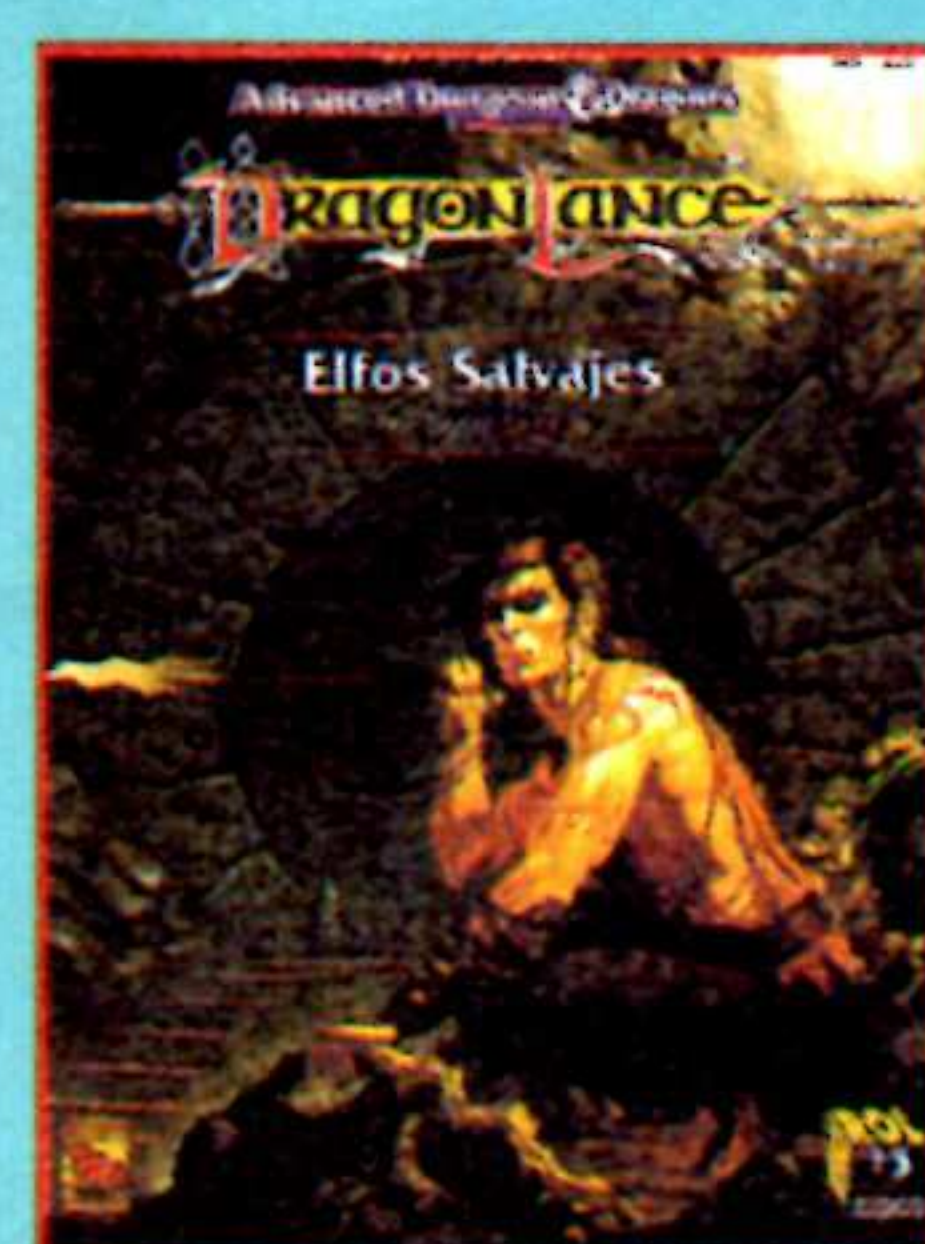
COMPENDIO DE MONSTRUOS APÉNDICE UNO (AL VOL. UNO)



CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. UNO



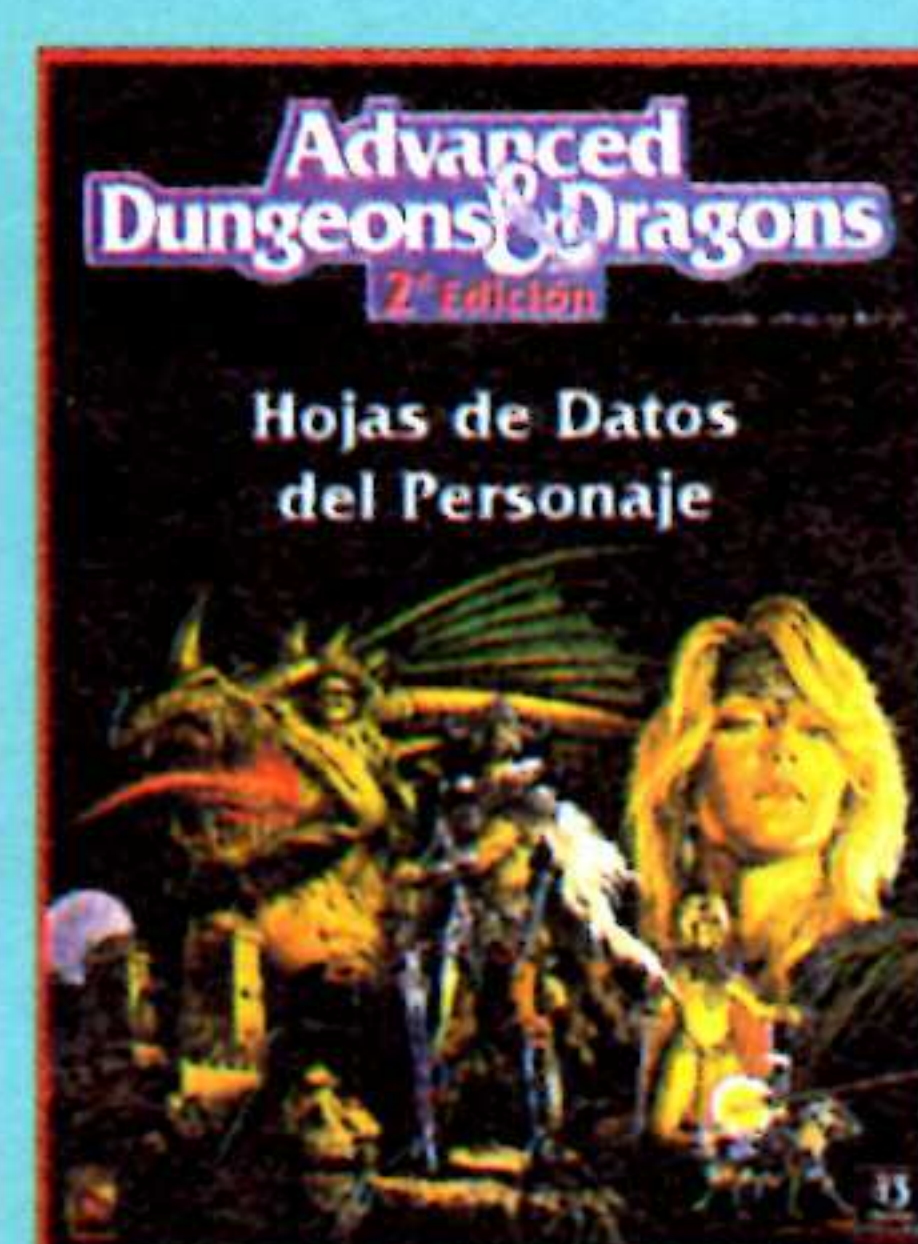
LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



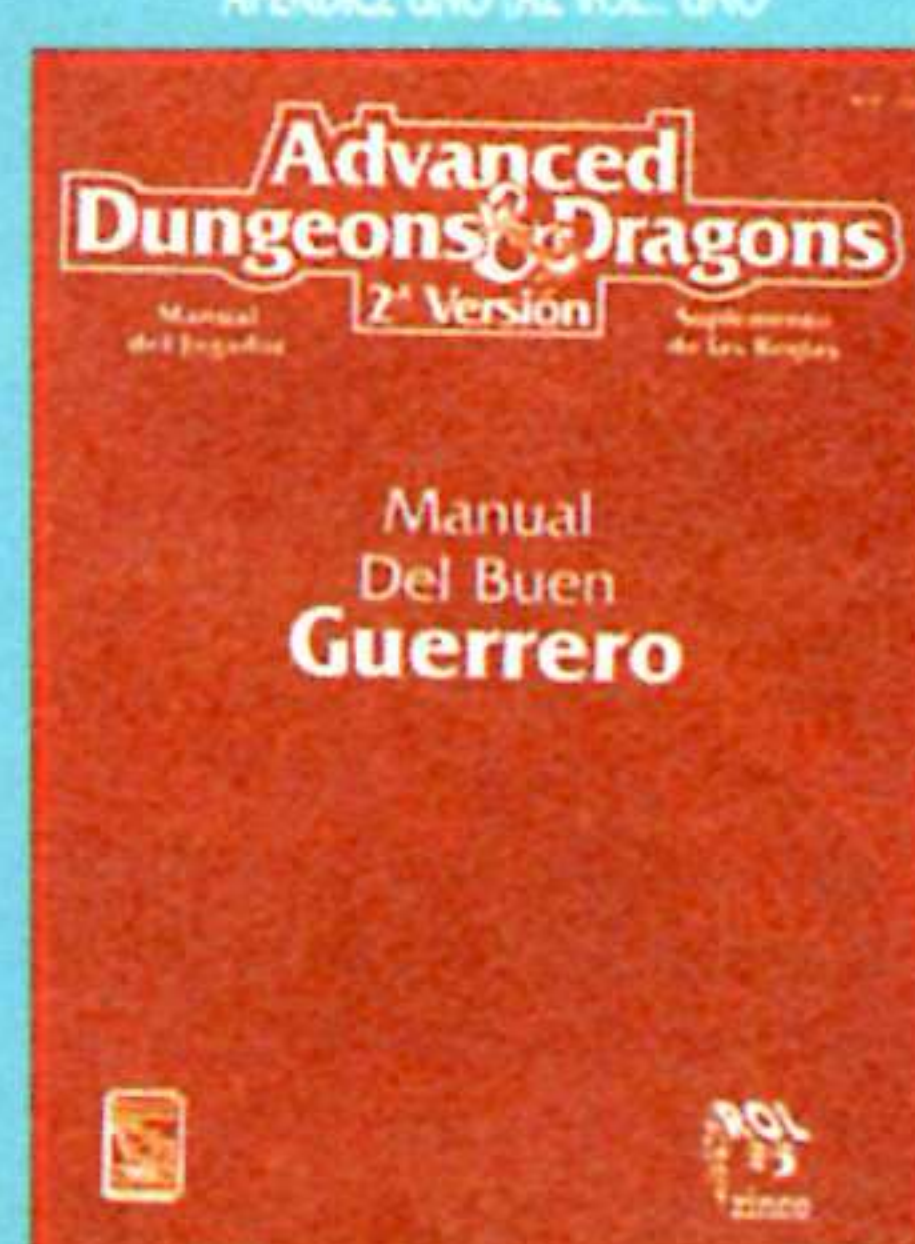
ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



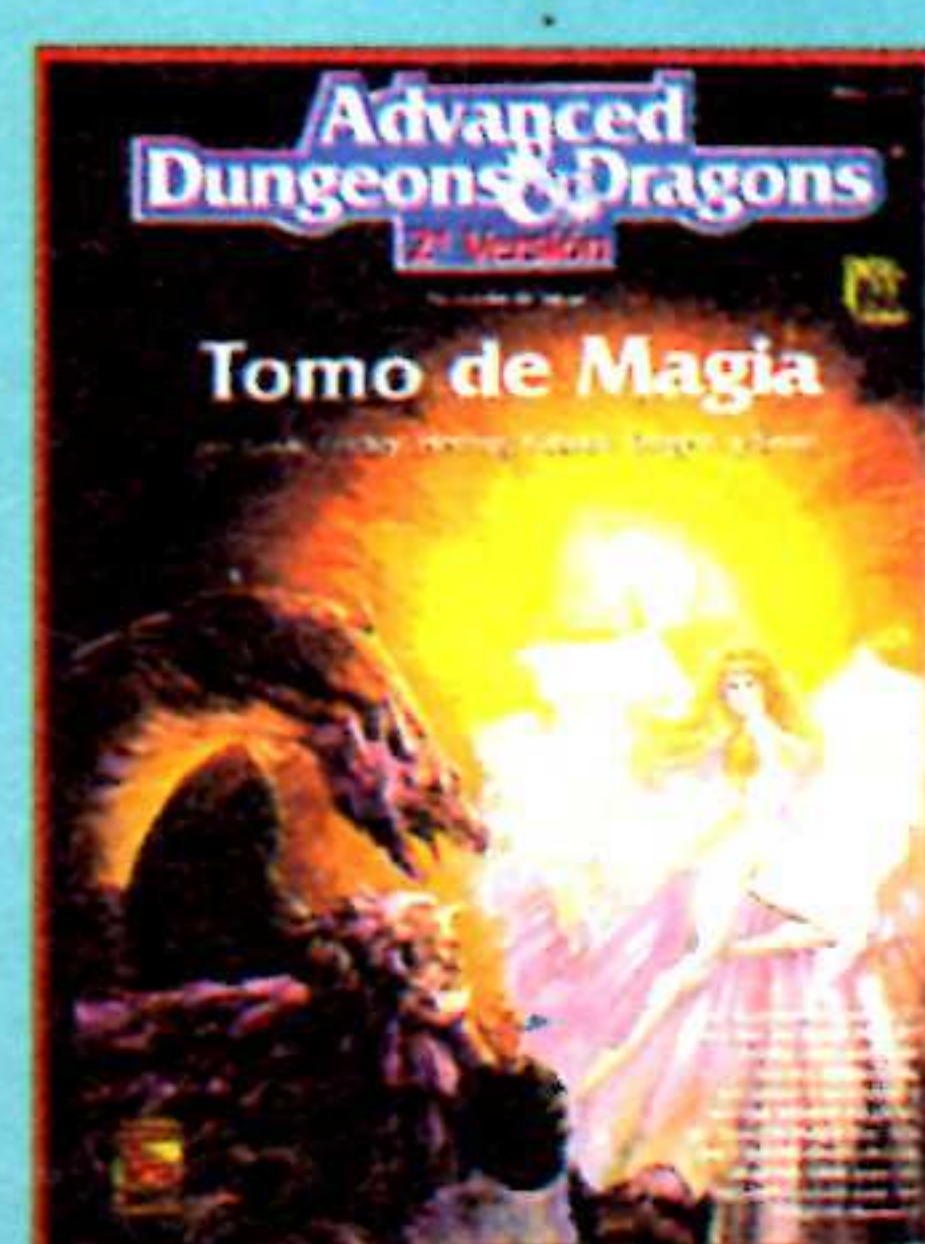
MANUAL DEL BUEN GUERRERO



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN DOS DRAGONLANCE



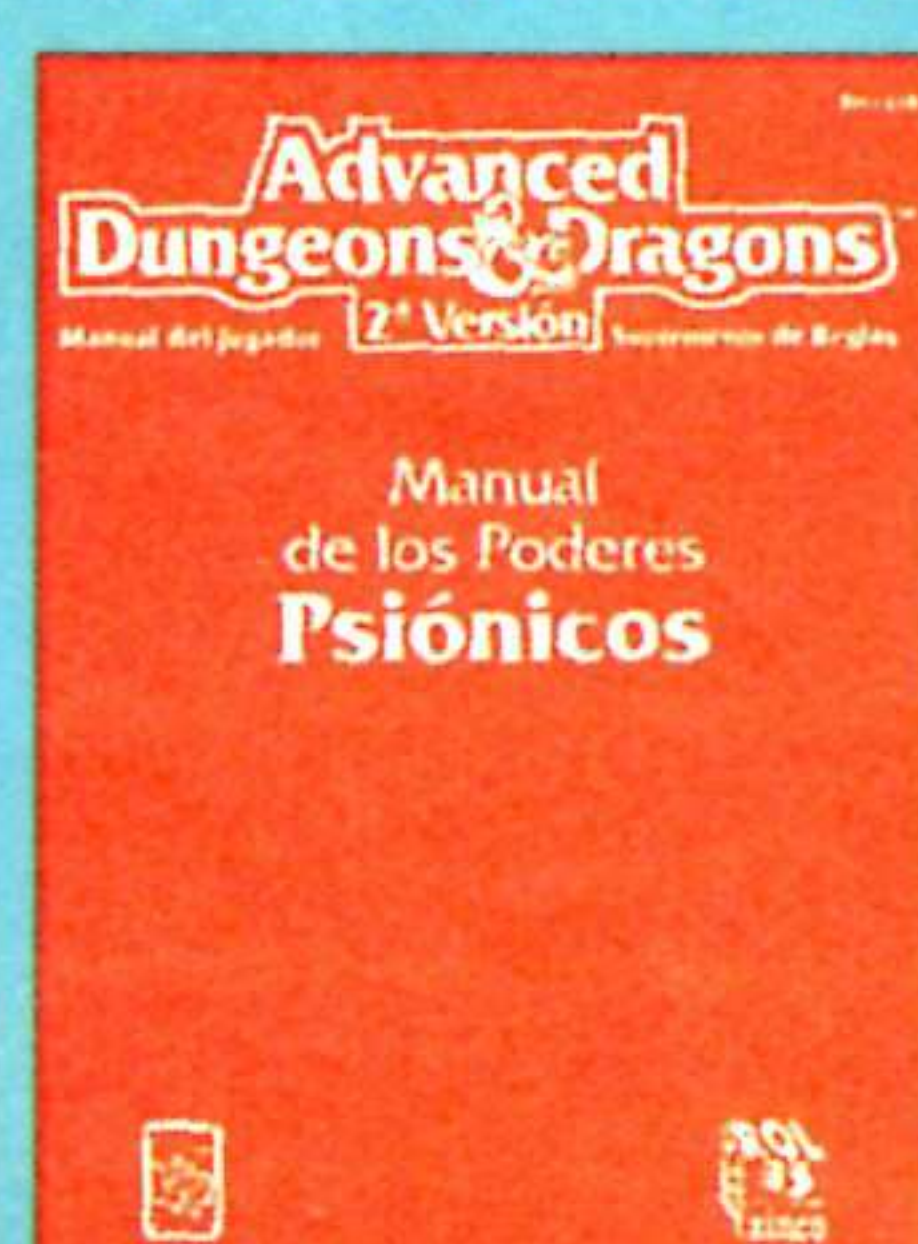
TIEMPO DEL DRAGÓN



TOMO DE MAGIA



SOL OSCURO



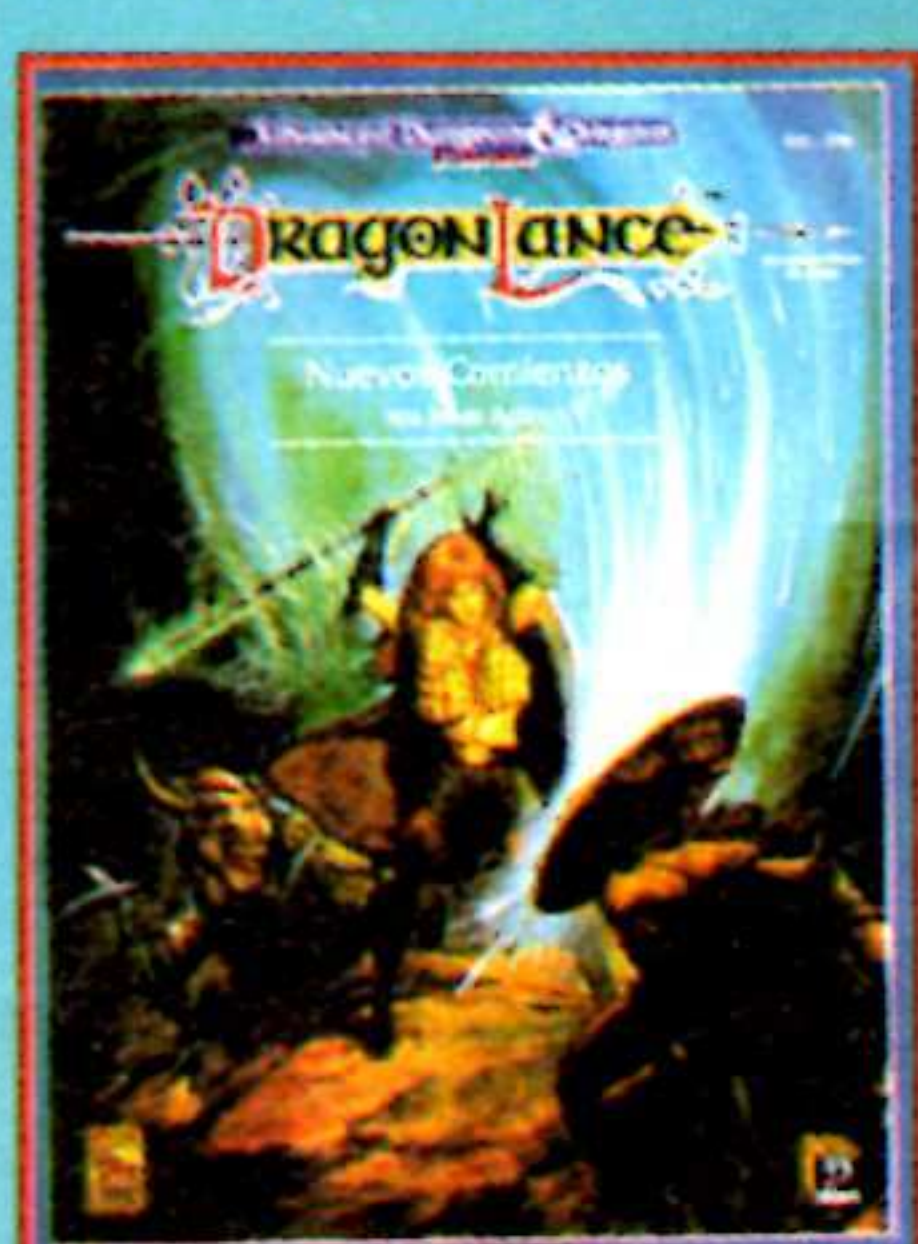
MANUAL DE LOS PODERES PSIÓNICOS



LIBERTAD



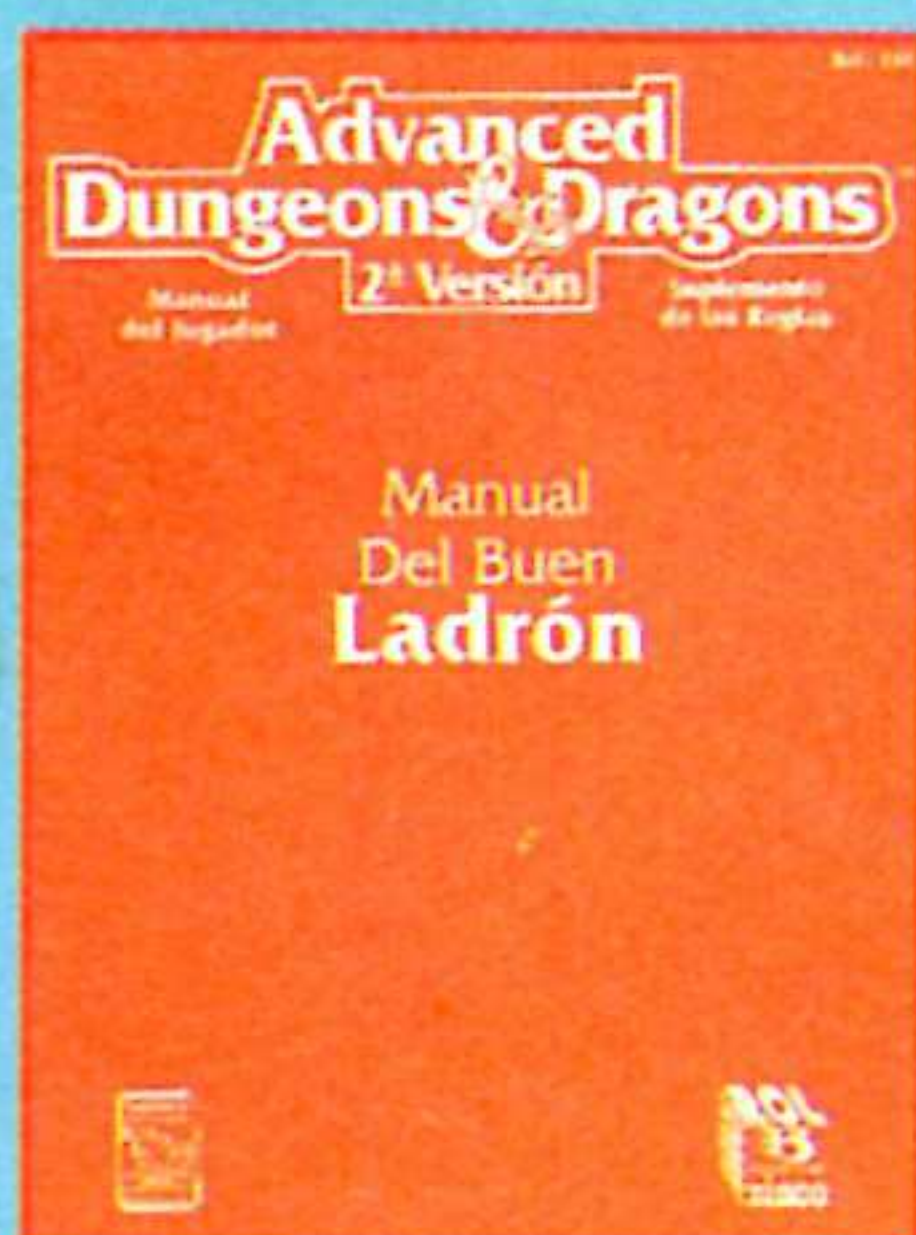
CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOL. TRES



MANUAL DEL BUEN LADRON



EN BUSCA DE LOS DRAGONES



OTRAS TIERRAS



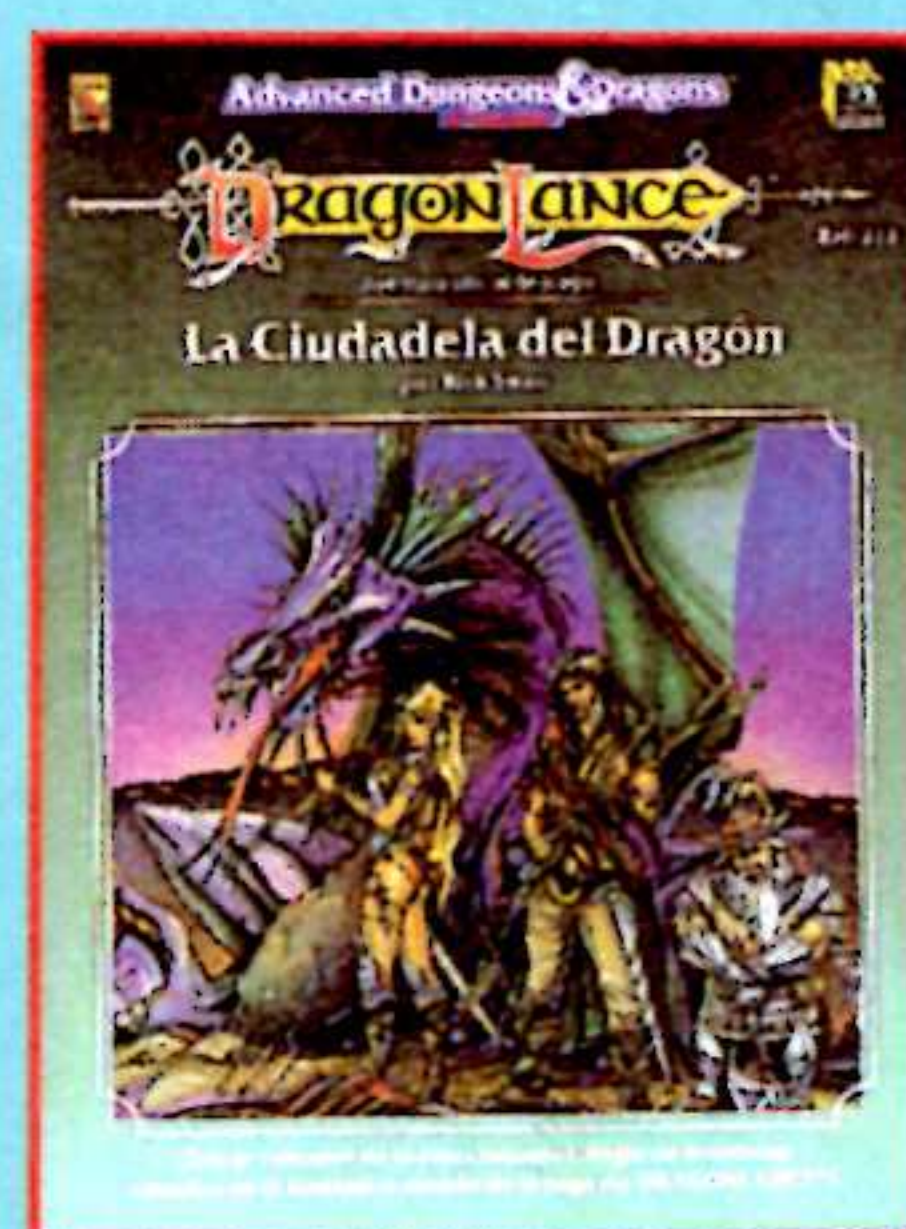
LOS REYES DRAGON



MAGIA DE DRAGON



VADEMECUM DE CAMPAÑA



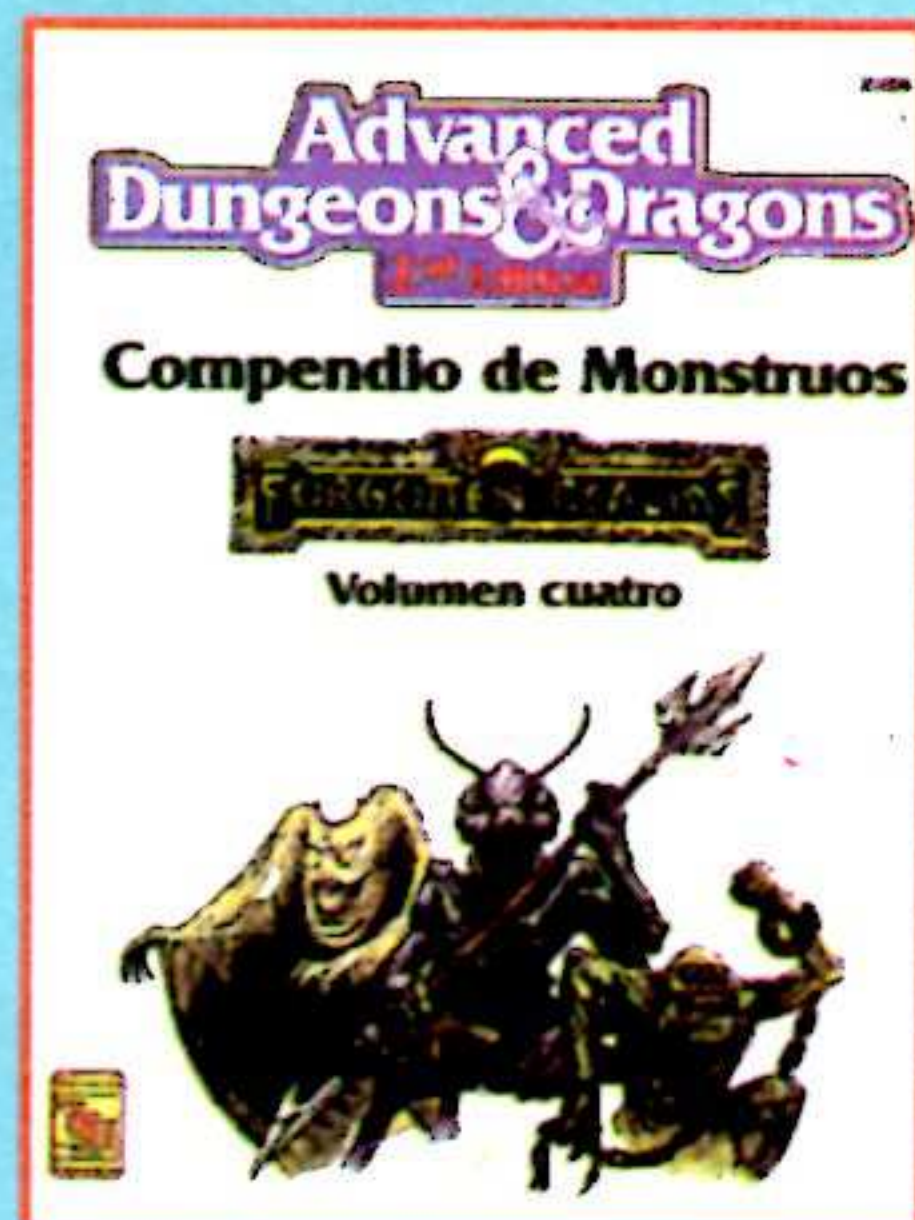
LA CIUDADELA DEL DRAGON



TRIBUS DE ESCLAVOS



AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS)
REINOS OLVIDADOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol IV



DRACONOMICON



LAS RUINAS DE BAJOMONTAÑA



CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**

Avda. de Roma, 157, 9º. 08011

BARCELONA

- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL 400 PTS.
☐ GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL 400 PTS.
☐ MANUAL DEL JUGADOR 3.500 PTS.
☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER 925 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO 3.300 PTS.
☐ EL DESAFIO DEL GUERRERO 900 PTS.
☐ GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS 2.500 PTS.
☐ RELATOS DE LA LANZA 3.950 PTS.
☐ GUIA DEL DUNGEON MASTER 3.300 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS APENDICE UNO. AL VOL. UNO 2.500 PTS.
☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. UNO 2.500 PTS.
☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES 950 PTS.
☐ ELFOS SALVAJES 1.350 PTS.
☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES 950 PTS.
☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE 975 PTS.
☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO 2.500 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. DOS DRAGONLANCE 3.300 PTS.
☐ TIEMPO DEL DRAGON 3.950 PTS.
☐ TOMO DE MAGIA 3.330 PTS.
☐ SOL OSCURO 3.975 PTS.
☐ MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS 2.500 PTS.
☐ LIBERTAD 3.200 PTS.
☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. DOS 2.500 PTS.
☐ NUEVOS COMIENZOS 1.250 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. TRES 2.250 PTS.
☐ MANUAL DEL BUEN LADRON 2.500 PTS.
☐ EN BUSCA DE LOS DRAGONES 1.700 PTS.
☐ OTRAS TIERRAS 1.700 PTS.
☐ LOS REYES DRAGON 3.500 PTS.
☐ MAGIA DRAGON 1.600 PTS.
☐ VADEMECUM DE CAMPAÑA 3.975 PTS.
☐ LA CIUDADELA DEL DRAGON 1.600 PTS.
☐ TRIBUS DE ESCLAVOS 1.600 PTS.
☐ AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS) REINOS OLVIDADOS 3.500 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. IV 2.500 PTS.
☐ DRACONOMICON (Reinos Olvidados) 2.500 PTS.
☐ LAS RUINAS DE BAJOMONTAÑA 3.975 PTS.

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

DIRECCION.....

POBLACION.....

C.P.....FECHA.....

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso
Hago efectivo el importe total + 250 pts. por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número de fecha.....

☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO, S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCESS / AMEX

☐ EUROCARD

Nº

Nombre del titular.....

Fecha caducidad.....

Firma

EL ORÁCULO DE LOS DIOSES



—¿Información?
—¡Sí!
—¿A qué hora sale el vuelo para Denver?
—A las 16.30
—¿Cuál es el animal más rápido de la selva?
—El guepardo

(Diálogo de Aterrizaje como puedas. ¿Captáis la sutileza?)

• Las bonificaciones y penalizaciones en destreza y sabiduría de un elfo. ¿se aplican también a los semielfos?

Buena pregunta. Sí, siempre que el máster las atempere como crea conveniente.

• ¿Puede una ninfa enamorarse de un PJ? Si éste fuera el caso, ¿la ninfa y el PJ podrían tener descendencia? ¿Conservaría la ninfa sus poderes?

El amor es algo tan impredecible que no posee reglas en el AD&D. Pero si en Pasajeros al tren se contaba la historia de una lamia que se casó con un noble caballero y tuvo un hijo con él, ¿por qué no? Nótese que en dicho módulo, la lamia perdía temporalmente sus poderes al no ingerir su dieta alimenticia habitual.

• Si el archivador del CM1 es grande como para abarcar tres o más compendios, ¿por qué la Dragonlance cuenta con archivador propio?

Porque Dragonlance tiene la suficiente entidad como para poseer su propio archivador. Hay mucha gente que juega Dragonlance en exclusiva, y no usan el CM1. ¿Queréis que se queden sin archivador?

• Respuesta a Lothwen, la maguerrera elfa, de parte de un lector. En Señor de los Anillos y en Rolemaster, a los elfos no les quedan cicatrices, o al menos eso dice en la página 22 del módulo de Lórien.

Vaya, lo que puede ser bueno para los elfos de la Tierra Media puede serlo también para sus primos del

AD&D, ¿o a vosotros qué os parece?

• ¿Es aceptable permitirle a un PJ llevar un elfo drow con poderes innatos y resistencia a la magia, con todas las ventajas que ello supone? Es una campaña de Reinos Olvidados.

Si en Dark Sun pueden llevarse thri-kreens, ¿por qué no? Quizás el problema sea del máster, para justificar su presencia en la campaña, y lo que pueda pasar si tiene que enfrentarse a sus hermanos de raza en el futuro.

• He comprado últimamente unos cromos-cartas que edita TSR, y me ha sorprendido encontrar una paladín caótica buena. ¿Supone eso una contradicción con las reglas, o en los Reinos, los Paladines pueden llevar el alineamiento de su dios?

Las «trading-cards» sólo son un complemento más, no un anexo a las reglas. Los paladines del mal suelen ser PNJ en su mayoría. Enfrentados a un paladín del bien, son una fuente inagotable de aventuras.

• ¿Para cuándo el Volumen III de los Clásicos Dragonlance?

De momento, dicho volumen no ha aparecido en Estados Unidos, con lo que es posible que tengáis que esperar hasta el año que viene... Sorry.

• En el Manual del Buen Ladrón aparece el kit de asesino, que es especialista en venenos: ¿puede fabricar venenos o sólo puede tratar a los envenenados y si puede fabricarlos, cómo?

Se supone que un especialista tiene conocimientos suficientes como para crear algunos tipos de venenos. Pero, para ello, deberá tener acceso a un laboratorio, como el de un alquimista o mago, y a «materias primas». Caso de carecer de ambas cosas, deberá conformarse con lo que pueda comprar o conseguir, o dedicar sus esfuerzos y sus ahorros a procurárselos para el futuro. Extraer glándulas de monstruos venenosos muertos tampoco es mala idea.

• Cuando un psiónico contacta

con un no psiónico, ¿el no psiónico se entera del contacto automáticamente, o por el contrario el psiónico puede «rastrear» toda la mente de la víctima sin ser descubierto?

La persona sin poderes «psiónicos» notará un algo raro (desde pesadez de cabeza a migrañas) si tira por Sabiduría y falla la tirada, pero nada más. Acertar el tiro supone que puede intentar oponer su voluntad, ya que algo raro ocurre. Salvar contra Petrificación/Parálisis puede ser una buena idea...

• La magia de los dragones es tan poderosa que no sólo mata a las plantas, sino también a las personas: ¿tienen tirada de salvación los PJs que se hallen dentro del radio de efecto de su magia?

La Tirada de Salvación contra Conjuros o Muerte Mágica sirve para algo, ¿no?

• ¿Se puede permitir que un guerrero realice ataques de barrido que afecten a más de un oponente?

Si el guerrero usa un arma de asta o un bastón, y los enemigos quedan dentro de su radio de acción, ¿por qué no? Sería conveniente que el guerrero fuese especialista en el arma en cuestión para dominar dichos ataques.

• ¿Tenéis previsto publicar este año más aventuras y campañas para Sol Oscuro?

Si los dioses de Athas nos son propicios, en junio podrás disponer del módulo Mercaderes de las Dunas... y será hasta el año que viene, nos tememos.

• ¿En un grupo con dos paladines y un conjurador caótico neutral, ¿tienen los paladines la obligación de matar o emprender alguna otra acción contra su alegre compañero por razón de su comportamiento extremadamente caótico?

Matar, matar, sería un tanto extremo, pero los paladines se pasarán el día incordiando al caótico, intentando evitar que se comporte como tal, y dándole la tabarra para que haga el bien. Procura que esta «catequesis paladinesca» no afecte demasiado a las relaciones del grupo, aleccionando al caótico para que no transgreda demasiado las reglas de los paladines, o tu campaña perderá gas por culpa de las disensiones internas del grupo. Hay que pelear contra los enemigos, no contra tus compañeros de aventura. Si todo falla, siempre tienes soluciones taumáticas como un Yelmo Maldito de Cambio de Alineamiento, por ejemplo.

EL BALUARTE ¡TU TIENDA DE ROL EN MADRID!

-ESPECIALIZADOS EN GAMES WORKSHOP Y CITADEL

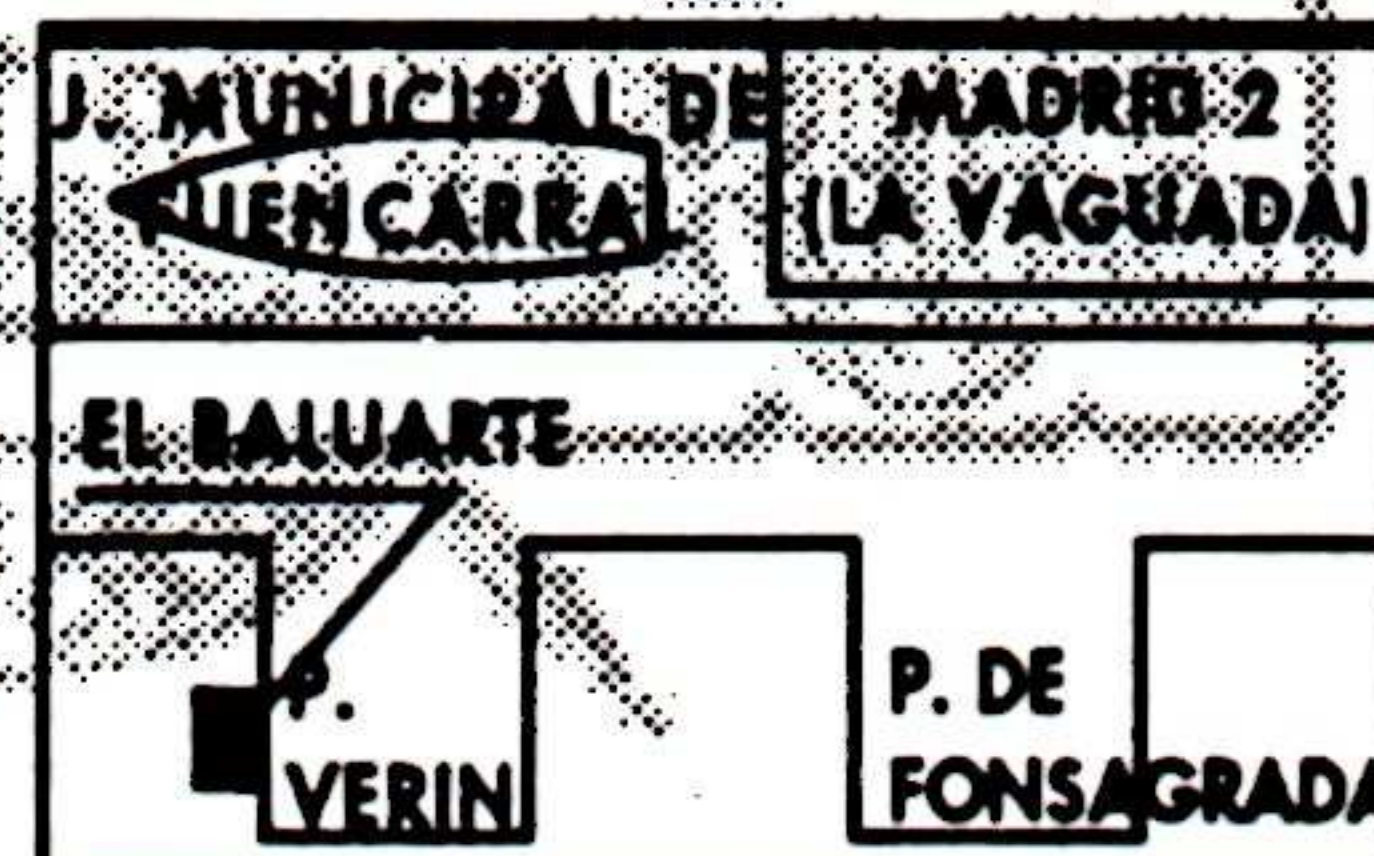
-ROL NACIONAL Y DE IMPORTACION

-FIGURAS DE PLOMO Y COMPLEMENTOS

-VIDEOJUEGOS (COMPRA, VENTA Y ALQUILER)

**PLAZA DE VERIN 10
28029 MADRID**

**TELEFONO:
(91) 739 88 31**



+3 EN CARISMA



Este año, en el Salón del Cómic, pudimos comprobar que hay mucha gente que busca club o amigos para jugar a rol. Y en eso, y a la luz de la respuesta que recibe la sección, creemos que entre todos podemos poner algo de nuestra parte para resolver estos «nimios problemas domésticos»...

—Busco Club de Rol en Castellón. Tengo el AD&D. También me gustaría cartearme con jugadores o másters de este juego y de Traveller para intercambiar nuevos monstruos e ideas para aventuras y campañas.

Escribir a:

Manuel Camacho Cuesta
C/. Ramón y Cajal 57, primero, D
12005 Castellón

—Somos un grupo de cuatro miembros que juegan al AD&D, necesitamos de nuevos componentes, de diecisiete años en adelante (elfos oscuros, ¡abstenerse!... ya tenemos uno), para engrosar nuestras filas. Todos aquellos que tengan la osadía de participar en nuestras campañas, y a ser posible que vivan en Guecho e inmediaciones, así como dungeons adyacentes, llamad o escribid a:

David Henales Fernández
C/. Villa de Plasencia, 38
48930 Las Arenas (Bizkaia)
Tel. (94) 463 97 09

Javier Casero Rodríguez
C/. Luis López Osés, 24
48930 Las Arenas (Bizkaia)
Tel. (94) 463 14 91

Os saluda el grupo de rol My sword is broken... (original, ¿eh?)

—Me gustaría contactar con otros usuarios (para compartir aventuras, dibujos, monstruos o incluso para hacer algún campeonato a distancia) de Unlimited Adventures, de SSI/TSR. Los interesados pueden escribir una carta a:

Jesús Amáiz Calvo
C/. Duques de Nájera 8, primero, A
26300 Nájera (La Rioja)
Tel. (941) 36 37 34

—Me llamo Javi y busco jugadores (o directores de juego), en Córdoba o fuera de ella, para echar partidas de rol «normal» o por correo. Tengo experiencia en juegos que van desde el Cyberpunk al Advanced Dungeons & Dragons, pasando por Ragnarok,

Stormbringer, La llamada de Cthulhu y otros. Escribir a:

Fco. Javier Alvarez Amo
C/. Francisco Lázaro Navajas, 58
14014 Córdoba

—Saludos, aficionadas al rol:

Nos dirigimos a vosotras porque no conocemos chicas interesadas en esto del rol, y nos gustaría comprobar que existen, porque algunos personajes son ya un poco...

Dado esto, buscamos damiselas de las que no necesitan a ningún caballero para zafarse de las garras del más terrible dragón, porque llevan un buen mandoble escondido en el bolso. Deben ser damiselas atrevidas y desvergonzadas, dispuestas, ante todo, a pasarlo bien. Nosotros somos un pequeño grupo de Petrel de cinco aventureros de bajo nivel, que jugamos a Ragnarok, Mutantes en la Sombra, Cyberpunk, Star Wars, AD&D, Oráculo, El Señor de los Anillos y Ars Magica. Si sois de Petrel, Elda o alrededores, y os interesa pasar unas tardes divertidas, contactad con uno de nosotros:

Pedro Angel González Carbonell
C/. Constitución, 9, entlo.
Tel. 537 10 48

José Juan Ibáñez
C/. La Mancha 9, cuarto, D
Tel. 537 68 41

David Llorente
C/. José Perseguer, 12
Tel. 537 11 64
03610 Petrel (Alicante)

Nota de la Redacción: Como siga esto de pedir chicas para jugar, lo mismo acabamos convertidos en una especie de Lo que necesitas es amor, pero con máster... ¡Es broma, es broma!

—Aviso a todos los warhammianos: Me gustaría mucho hacer unas partidas por correo a Warhammer, el juego

de las batallas fantásticas. Los interesados en entrar en combate poneros en contacto con:

Pablo de la Torre Plaza
Avda. Santa Teresa 7, segundo, D
47010 Valladolid

P.D. ¿Por qué no hacéis un monográfico sobre pintura?

Nota de la Redacción: Por bien que lo hagamos, la gente de Games Workshop nos lleva delantera en eso con White Dwarf.

—Me gustaría cartearme y cambiar módulos y aventuras con lectores de DRAGON o aficionados al mundo del rol. No importa si sois másters o jugadores. Mis datos son:

Jorge Edeso Hedo
C/. Batalla de Pavía, 14, cuarto, A
50002 Zaragoza

—¡Help! Somos tres amigos que se han iniciado en el rol hace poco. Necesitamos consejos, conocer gente y nombres de clubes; tenemos el juego Mutantes en la Sombra y nos interesaría el rol por correo. Escribid a:

Marcos Muro
López
C/. Emilio Valle
3, quinto, Izqda.
39200 Reinosa
(Cantabria)

—A aquellos interesados en jugar a rol por correo, en un mundo inédito (de creación propia), del que sólo puedo decir que está por descubrir su principal y más terrible secreto... Aunque utilizo básicamente el sistema de juego de AD&D, eso no debe preocupar excesivamente a los jugadores poco avezados en él. La imaginación, el sentido común y la sed de aventuras es lo que más contará. Dirigios a:

Juan Luis Argemí Martín
Avda. del Parque, 45, segundo, tercera
08940 Cornellà (Barcelona)

Nota: prometo contestar a todos los que incluyan sellos para la respuesta.

—Soy un rolero que busca gente para crear un club de rol en Rivas-Vaciamadrid, o que busca algún club que le ampare en el mismo municipio. Dirigirse a:

Juan Manuel Moreno
C/. Los Naranjos, 21
28529 Rivas-Vaciamadrid (Madrid)
Tel. (91) 666 00 85

—WANTED! Se busca «people» que vague por las calles de Móstoles o en los campos cercanos, que sea capaz de soportar jugar a juegos como AD&D, BattleTech o Warhammer 40.000 con otras personas. También podríamos jugar al Advanced HeroQuest y otros. Interesados llamar al (91) 646 20 55, o escribir al castillo sito en:

Juan Delgado García
C/. Niza, 2, Esc. Izqda, primero, B
Móstoles (Madrid)

naipe

Meléndez Valdés, 55

28015 MADRID

T. (91) 544 43 19

Todo tipo de juegos

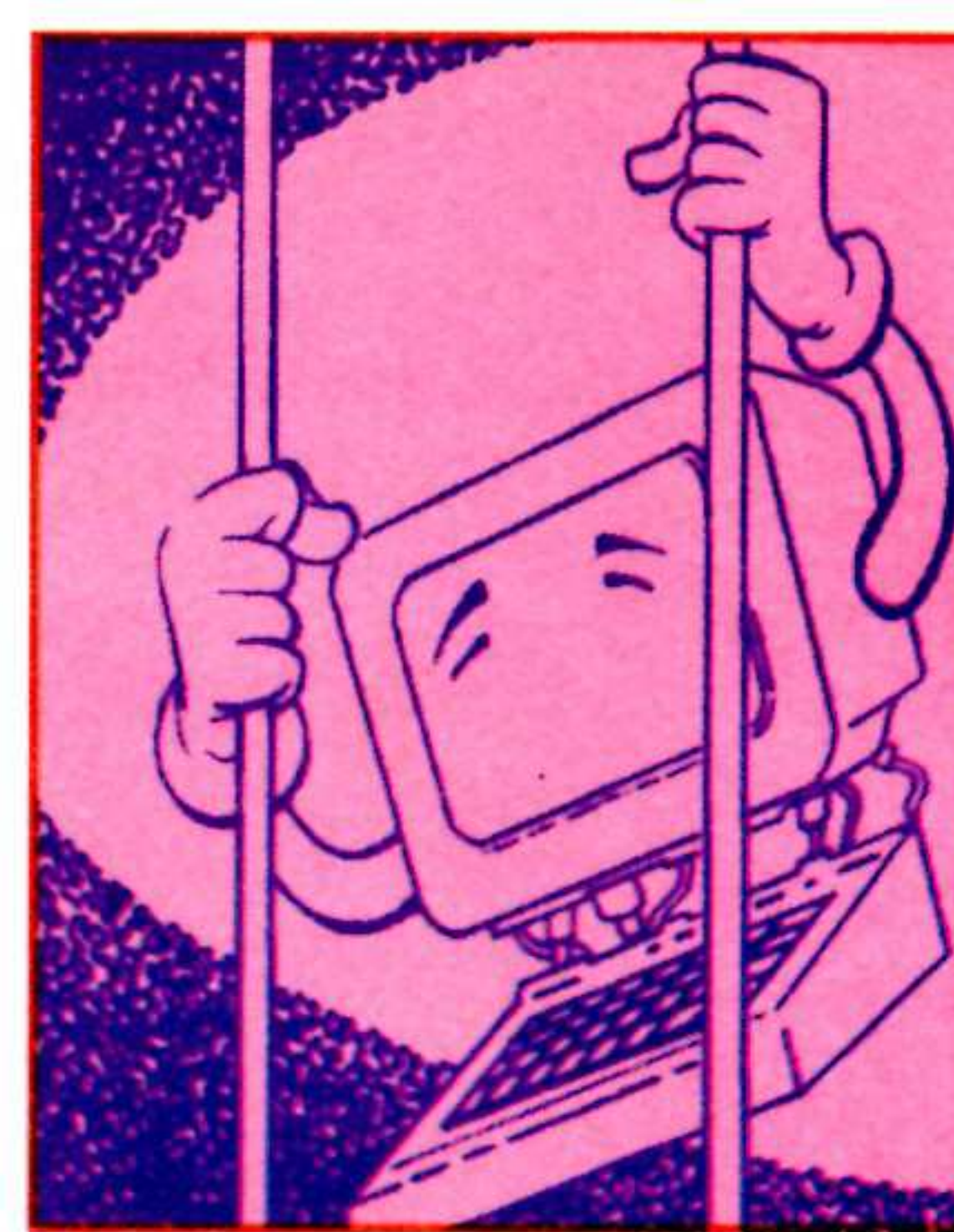
ESPECIALISTAS

JUEGOS DE WARGAMES,

FANTASIA Y ROL



EL HERALDO DE LA CORTE



Nuestro Herald está estudiando seriamente el pedir la dimisión, y no porque esté implicado en algún asuntillo de corrupción en Aguaprofunda, sino porque el pobre ya no puede con tanta noticia, jornada, convocatoria y jaleo...

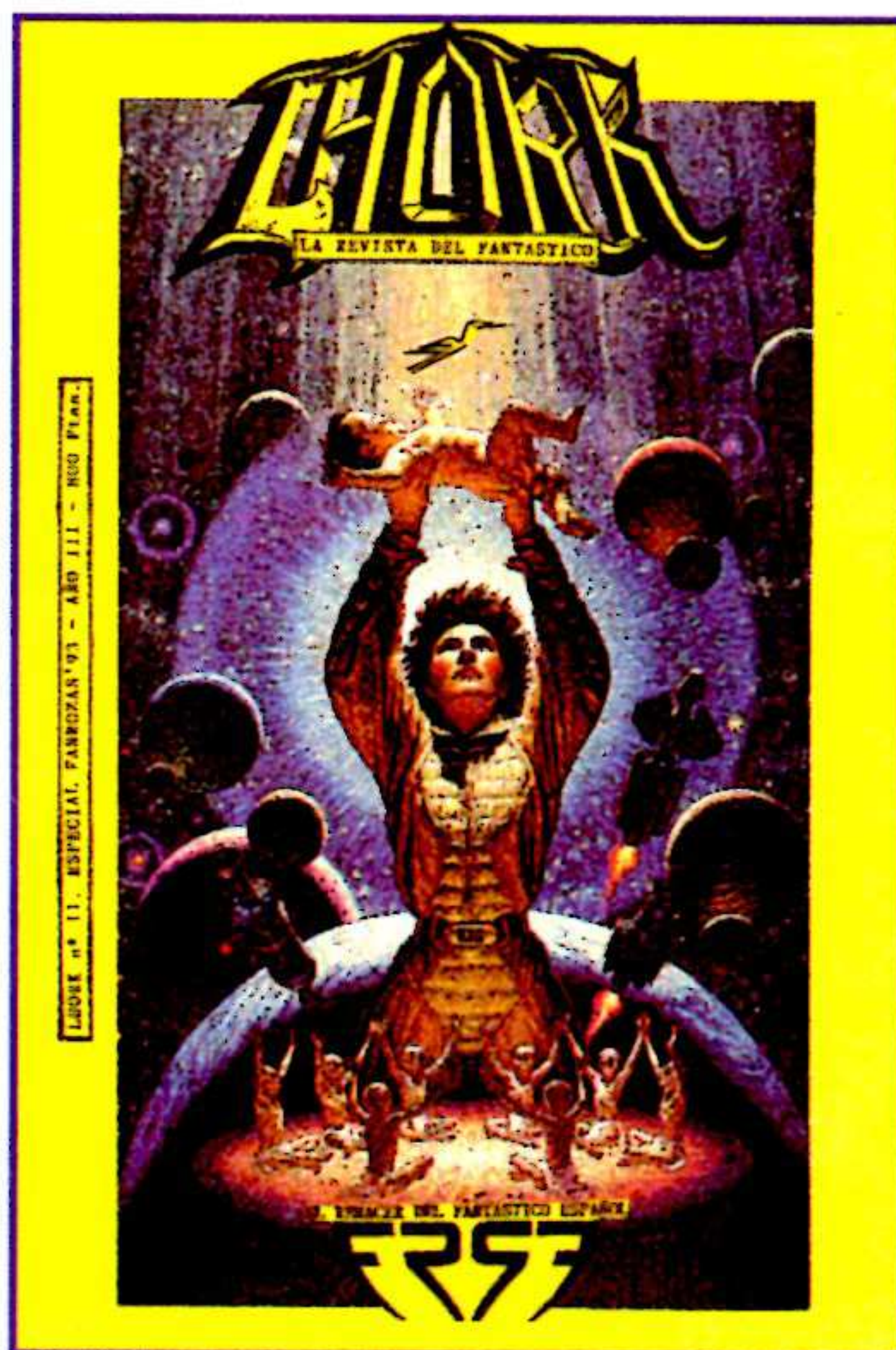
—Atenta la compañía, que esto quema. El club Wizard & Warriors, de Canovelles (Barcelona), organiza los días 1, 2 y 3 de julio sus *III Jornadas Intensivas de Juegos de Rol y Simulación*. Aparte del buen hacer de W&W (probado «in situ» por la gente de **DRAGON** en anteriores ediciones), lo que caracteriza a sus jornadas es que se está ¡tres días! jugando a todo (rol en vivo incluido), viendo películas, asistiendo a conferencias y con cena medieval y todo, sin parar. ¡Rápido, a apuntarse si queda tiempo!

Wizards & Warriors
Centre Cultural de Canovelles
Plaça de la Joventut, s/n
08420 Canovelles (Barcelona)
Tel (93) 849 66 44

—Como viene siendo habitual, *Kayak*, una de las tiendas de maquetismo con más solera de Hospitalet, celebra una nueva edición, la XV, para ser exactos, de su famoso concurso de maquetas. Aparte de las clásicas categorías de barcos, aviones, automóviles, motocicletas y dioramas militares, los tres apartados que más fuerza han cobrado en las últimas ediciones han sido los de *Figuras de Metal y Rol*, *Dioramas de Rol* y *Figuras de Resina y Vinilo*. Las obras a concurso pueden ser entregadas, en persona o por correo, hasta el 11 de junio; la entrega de premios tendrá lugar el día 17 de junio de 1994. Para más información, dirigirse raudos y veloces a:

Kayak
C/. Montseny, 92
08904 Hospitalet de Llobregat
Tel/Fax (93) 333 86 88

—Acaban de nacer y ya están dando el callo al máximo. Nos referimos a la **FECESYR** (*Federación Española de Clubs de Estrategia, Simulación y Rol*). La verdad es



que habíamos oído hablar mucho de ellos, pero no ha sido hasta que hemos podido colaborar juntos en el *Salón del Cómic* de Barcelona que no les hemos visto en acción. Además de llevar adelante las partidas de *AD&D* realizadas en el stand de TSR, montaron un rol en vivo de *Vampiro* y partidas de dicho juego con *Distrimagen* y *M+D*. Entre otros muchos proyectos que tienen en marcha, se cuenta ya la edición de un boletín propio, *Hemisferio*. Si estáis interesados, como jugadores o como clubes, en informaros acerca de las muchas cosas que ofrece **FECESYR**, poneos en contacto con ellos. **DRAGON** les ofrece su apoyo incondicional.

FECESYR
C/. Dr. Sanponç 100, cuarto,
segunda
08030 Barcelona
Tel. (93) 311 29 29

—Los aficionados al fantástico, el terror y la ciencia ficción «en serio» ya pueden estar de enhorabuena. Tras un cierto paréntesis, vuelve a llegar a nuestras manos

Lhork, la revista del fantástico. Un fanzine imprescindible para todos aquellos adeptos de la imaginación en medio impreso. Eugenio Fraile, «alma mater» del asunto y viejo conocido de la redacción, tanto de **DRAGON** como de **FANGORIA**, se ha ganado a pulso la Uñita de Dragón de Oro de este mes de junio. Toda correspondencia, pedido, colaboración o suscripción debe dirigirse a:

Eugenio Fraile La Ossa
C/ Muñoz Grandes, 51
28025 Madrid

Como siempre, se recomienda sin reservas y con mucho fervor.

—A quien pueda interesar: se anuncia a bombo y platillo la creación de un nuevo club en Barcelona (¡oooh!). Se trata de la *Asociación The Gaze of The Beholder*. Además de toneladas de juegos de rol y simulación, una de sus especialidades son los torneos de *Blood Bowl*. La cuota de inscripción es de mil pesetillas, y poseen local propio, sito en el pasaje Cantí, número 10, bajos, segunda. Para contactos, dirigirse a Carlos, teléfono (93) 456 01 25, de 14.00 a 16.00 horas.

—En el número 9 de **DRAGON Magazine** se publicaba la di-

rección de un lector que adolecía de ciertos errores, achacables a las picudas runas con las que vino escrita. Los datos correctos son:

Antonio José Blasco López
C/. Obispo Barbado Viejo, 13-15, primero, A
37001 Salamanca

Nota de la Redacción: *Antonio, colega, lo sentimos en el alma y publicamos la rectificación. Pero a ver si te pasas un día por la academia del Sr. Tasselhoff, a ver si te enseñan un poco de caligrafía kender...*

—Y para acabar este mes, una noticia bomba, que tendremos ocasión de ampliar en próximos servicios informativos. Id reservando los días 11, 12 y 13 de noviembre de 1994, porque será la fecha de celebración de la *GEN CON Europea 1994*, en las Drassanes de Barcelona. Un encuentro al que no podrás faltar. Aunque aún queda mucho tiempo por delante, quienes deseen informarse de cómo asistir o colaborar con *GEN CON*, pueden dirigirse ya a:

FICOMIC
C/. Palau, 4
08002 Barcelona
Tel. (93) 301 23 69



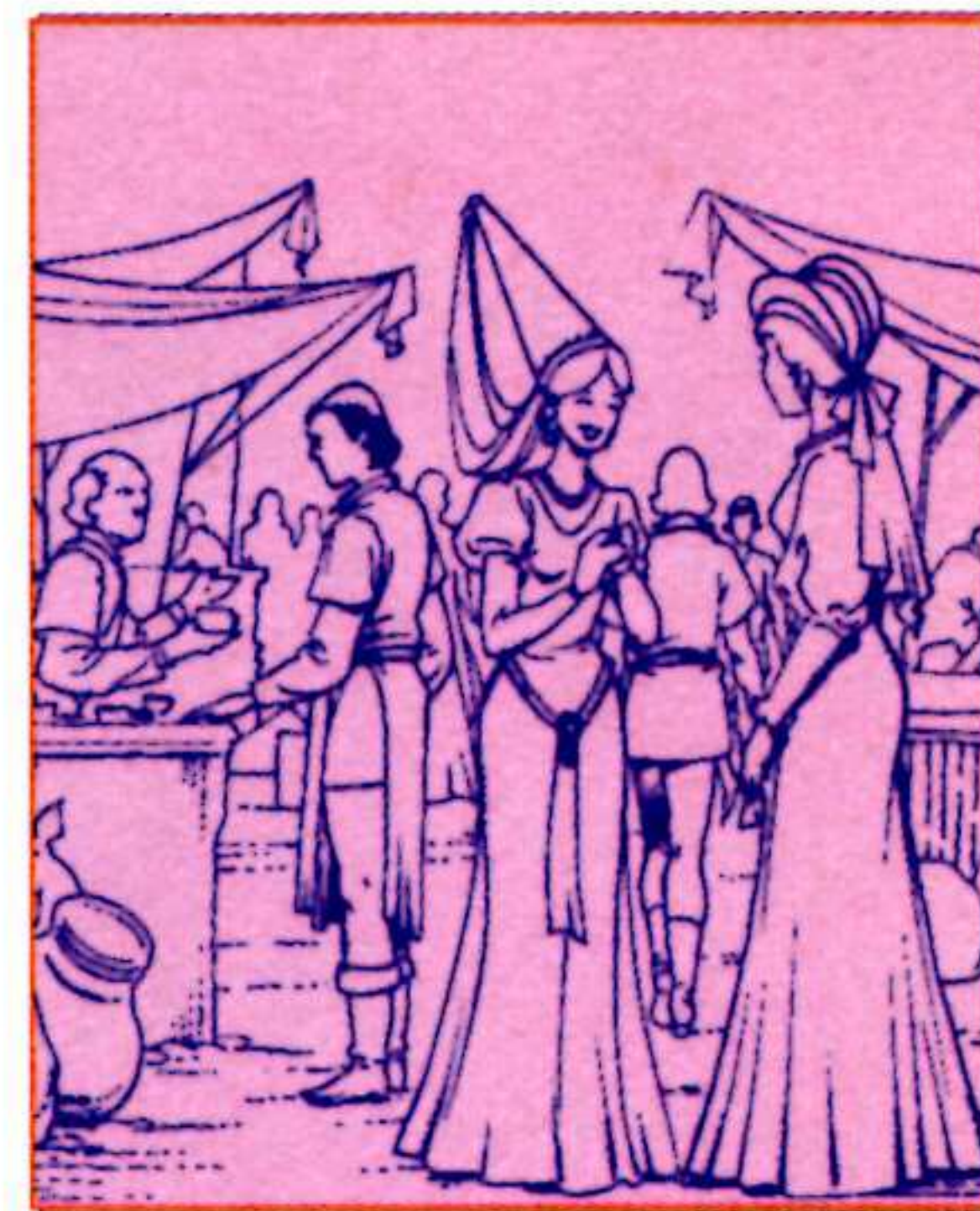
El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero. Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora
c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

EL ZOCO DE LANKHMAR



Apostamos a que al Ratonero Gris las ofertas de este zoco le traerían totalmente al paio... pero suponemos que a nuestros amigos de al otro lado de la página no. Veámoslas pues.

• Como no puedo poner un anuncio en la televisión, como los de las bicicletas, zapateros, disco y chorradas varias, acudo al Zoco de Lankhmar con el humilde propósito de vender mi caja de Dark Sun totalmente nueva (ni siquiera se ha arañado la tapa), por 3.500 mo. O si no, en papeles verdes. También vendo cualquier módulo del Señor de los Anillos. Estoy interesado en comprar/cambiar Mechwarrior.

Llamar al teléfono (91) 646 20 55, o bien escribir a:
Iván Delgado García
C/. Niza, 2, Esc. izqda, primero, B
Móstoles (Madrid)

M• e gustaría comprar cualquier material de rol y un Warhammer básico. Interesados mandad vuestra lista, precios y número de teléfono a:

Ramón Sánchez Bonet
A. V. Aragón, 8, tercero, G
44002 Teruel

P.D.: ¡Nada de inglés!

• Vendo juegos Warhammer 40.000 y Señor de los Anillos, así como varios módulos para este último. También vendo Rolemaster completo o cambio por Manual del Jugador de AD&D y algún módulo de Dragonlance. También juego por correo al BattleMaster, ¿te atreves?

Luis Miguel Cabezas Granado
C/. Antonio Machado, 8, segundo, C
06006 Badajoz

• Colegas del apasionante mundo del AD&D: Vendo Manual de Poderes Psiónicos y el Compendio de Monstruos, Volumen 3, todo junto y en buen estado por un increíble precio, muy pero que muy barato. Interesados llamar al (923) 25 50 94 o escribir a:

Ruben Diego Estévez

C/. Méjico, 2-6, cuarto, B
37003 Salamanca

• Vendo a precio baratísimo el siguiente material, todo en perfecto estado (también lo cambio):

Manual del Jugador Segunda edición
Guía del Dungeon Master (inglés)
Tiempo del Dragón (inglés)
Oriental Adventures (inglés)
Tomo de Magia
Manual del Buen Guerrero (inglés)
Compendio de Monstruos I (inglés)
Compendio de Monstruos II, Apéndice al volumen I (inglés)
Compendio de Monstruos II, Dragonlance (inglés)
Monster Compendium
Forgotten Realms (inglés)
Relatos de la Lanza
Elfos Salvajes
Los Señores del Roble
Traveller
Hero System Rules Book (inglés)
MechWarrior
Stormbringer
Killer

Además cambio revistas de rol tanto en inglés como en español. Todo el material está en un estado muy bueno y a un precio baratísimo. También tengo la colección de cómic de Dungeons & Dragons en español. Llamar al (91) 696 92 06, preguntar por Rafa Tinoco (hijo).

• Vendo los siguientes libros: Los vikingos (en perfecto estado) y Secretos antiguos de Glorantha (en perfecto estado), ambos para el RQ. Los reyes Dragón (en perfecto estado), para AD&D; Mutantes en la Sombra (en buen estado); El Señor de los Anillos (en perfecto estado); el Suplemento de Reglas (en perfecto estado) para Star Wars.

Precios muy baratos. Llamar

por teléfono (91) 715 66 02 o si no hay más remedio escribir a:

Carlos de Ramón
C/. Mallorca, 13
28223 Pozuelo de Alarcón
(Madrid)

Vendo los siguientes módulos, complementos y campañas de Dark Sun: La caja Sol Oscuro, el Dune Trader, el Gladiators Handbook, el Dragon's Crown, el Astidian Gambit, el Valley of Dust and Fire, el City Strake of Tyr, el Slave Tribes, el Veiled Alliance y el Arcane Shadows.

Además del Tomo de magia, Libertad, Warhammer Armies

(The Empire, Orcs & Goblins, High Elves) y el RuneQuest avanzado. Todos están a muy buen precio, aquellos complementos cuyos nombres estén en inglés están escritos en dicho idioma. También cambiaría alguno/s de estos artículos por el Vademecun de campaña de Reinos Olvidados, por la caja de Relatos de la Lanza, por el Manual del Jugador, por el Compendio de Monstruos de la Dragonlance, por el Manual del buen guerrero y/o por el Manual del buen ladrón. Interesados llamar a Cristóbal Casas en el teléfono 815 23 09. Esta oferta es exclusivamente para Madrid.

NO TENEMOS COMPETENCIA EN LA ZONA NORTE



C/ Ginzo de Limia, 32
28029 MADRID
Tlf. y Fax: (91) 739 62 71
¡¡Frente a la Vaguada!!

M Barrio del Pilar

- * Todo el comic nacional y USA
- * Comic Europeo y Erótico
- * Manga japonés y Anime.
- * Rol nacional y de importación
- * Más de 700 referencias distintas en figuras de plomo de las mejores marcas
- * Wargames y temáticos
- * Revistas y Fancines
- * Posters y Merchandising
- * ¡¡Videojuegos de Super Nes y Megadrive!!

Y mucho más ...

Te lo servimos por correo si así lo deseas.
¡¡Pídenos GRATIS nuestro catálogo!!



**PRONTO EN TU PROVEEDOR
HABITUAL UNA NUEVA**

**Guía del
Juego de Rol**



**¡ESTA VEZ DEDICADA AL UNIVERSO DE
BATTLETECH!**

Ilustración de David O. Miller

AYUDAS PARA LOS DM

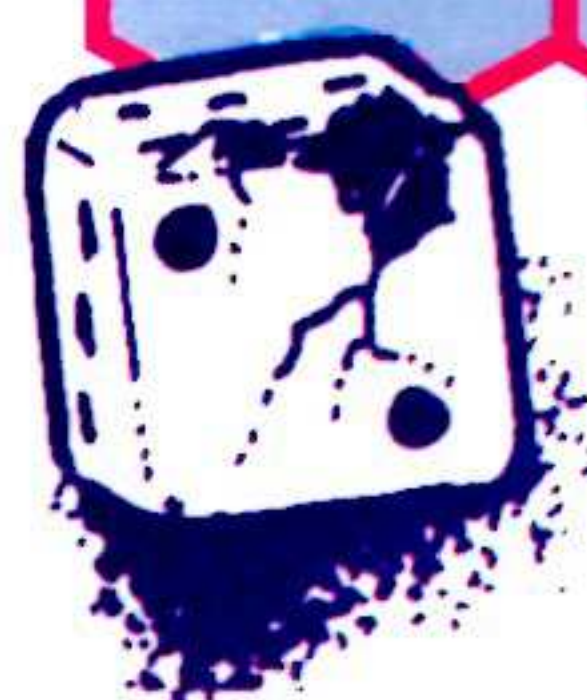




Dykstra ©91

Terry Dykstra

MASTER LO QUE EL HA UNIDO...



Un buen máster debe de dar a los componentes de su grupo alguna razón para correr aventuras juntos...

Por Jim Shamlin

Un grupo de personajes en busca de aventuras está a punto de partir, en un intento de salvar a un pueblo de una tribu de trasgos que han estado atacando, noche tras noche, las granjas del lugar. Los héroes están sentados en una taberna, recabando información, cuando Seagin, que es un bardo semielfo, comenta airado:

«¿Y por qué tenemos que salvar a esa gente si ellos veneran a los dioses griegos y yo creo en Dagda? ¡Por lo que a mí respecta, me importa un pimiento si matan a todos esos sucios paganos...!»

«Pues a mí me parece que sería de más provecho el robar el tesoro municipal, que no ayudar a esos campesinos tacaños», añade Hewitt, el ladrón humano.

«¡Silencio, hijo de una cabra apestosa! —le interrumpe Merlor, el sacerdote humano—. ¡Estás hablando de unos fieles de Atena, y por consiguiente, hermanos míos en la fe!»

«Desde luego hermanos míos no lo son... —comenta Halfjammir, el espadachín bárbaro—. ¡Ningún hijo de Thor se dejaría robar y matar por una manada de medioperros!»

«¿Medio qué...?», pregunta Thrack, el guerrero semi-orco.

«¿Tendrán los trasgos libros de conjuros?», tercia el mago humano Demiar.

El problema aquí reseñado es uno con los que se enfrenta todo grupo, en un momento u otro, en las partidas de AD&D o de cualquier otro juego con mezcla de personajes. ¿Qué intereses comunes mantienen unidos a esos individuos? Aparte de las obvias incompatibilidades raciales, ahí están

los problemas ocasionados por los diferentes intereses de clase de los personajes y por la intolerancia religiosa. Lo que realmente le falta a ese grupo, como a tantos otros, es la fuerza unificadora, a largo término, que representa una motivación común. Ciertamente, un grupo puede formarse, por pura coincidencia, cuando cada uno de los héroes tiene un motivo personal para participar en una determinada aventura, pero es nula la posibilidad de que los intereses de los héroes coincidan repetidamente.

«¡Pero todos ellos ansían correr aventuras!», es una respuesta común entre los aficionados. Ciertamente, ése es un punto válido, pero, ¿qué es lo que les motiva meterse en aventuras juntos? Después de todo, cada uno de ellos podría dejar el grupo y unirse a otros grupos en los que se hallasen más cómodos. Así, en el caso antes citado, aunque Merlor pudiera sentirse inclinado a salvar el pueblo, Hewitt podría buscarse algún cómplice para robar el tesoro, utilizando el dinero así obtenido para ir a ciudades más grandes y robar tesoros mayores, y Halfjammir podría marcharse a su gélido norte, en donde le sería posible unirse a una banda de bárbaros como él. De este modo cada uno de ellos podría ir en pos de las aventuras que ansía... Pero no en la actual compañía.

El hallar una motivación común es tarea propia del máster, quien ya tiene suficiente trabajo escribiendo aventuras y, evidentemente, dirigiendo la campaña. Por ello, el preparar una lista de motivaciones diferenciadas antes de cada aventura sería una tarea inmensa, sobre todo si el máster debe de

incluir todos los personajes en cada aventura. Esta tarea sería mucho más fácil si el máster hubiera planificado una motivación común para todos sus PJ al inicio de la campaña. A continuación se incluyen algunas sugerencias acerca de cómo puede unificarse al grupo, desde el principio.

El grupo teocéntrico

El primer y más obvio motivo común para que un grupo de aventureros actúe en conjunto es que estén al servicio de una religión determinada. Naturalmente, el grupo estará centrado en derredor del clérigo o druida cuya autoridad se derive de la deidad en cuestión. Los luchadores podrán ser paladines, guardabosques o espadachines al servicio de los intereses de esa religión. En cuanto a los ladrones y magos, quizás esa confesión religiosa esté tratando de reformarlos, o su servicio a la deidad sea una penitencia por sus pecados del pasado; también puede tratarse de creyentes, si es que tal religión permite que lo sean.

Así, pues, los personajes deben o ser adeptos de esa religión, o tener motivos importantes para servirla (como puede, por ejemplo, ser el que pertenezcan a una religión relacionada con ésta, o que tengan nexos familiares con otro miembro del grupo).

Los aventureros pueden tener como misión el hallar unas reliquias sagradas, o rescatar a personal de la citada Iglesia de algún peligro, o proteger a las poblaciones del área de influencia de tal religión, o limpiar de peligros el lugar en que se ha de

alzar un nuevo templo o misión, o destruir a los enemigos de la deidad.

El grupo local

Esta sugerencia implica que el grupo de aventureros proceda de la misma localidad. En tal caso, hacen lo que deben hacer por su rey, o por quien sea el señor local. Incluso pueden tener, como jefe del grupo, a una autoridad del lugar. Este planteamiento es especialmente conveniente para los caballeros y guardias, pero con un poco de creatividad se pueden imaginar motivos para hacer participar a cualquier clase. Así, los clérigos o monjes pueden pertenecer a templos locales y los druidas pueden vivir en las afueras del lugar; los guerreros pueden ser guardias o simples ciudadanos; los magos, ciudadanos, o incluso jefes locales. Por su parte, los ladrones pueden ser mercaderes o miembros de los gremios.

Además de proteger a la población propiamente dicha, los aventureros pueden tener como misiones el enfrentarse a forasteros peligrosos, explorar una nueva frontera, escoltar a nobles a través de parajes peligrosos, o luchar contra un amenazador estado vecino. Todo ello cubriría la segunda parte de la declaración patriótica: «Por Dios, por la patria y el rey» (No desconocida por estos lares, N. del T.) Y la motivación del grupo surge de la protección del propio terruño y de los intereses propios que allí tiene cada personaje: hogar, negocio y familia.

El grupo familiar

Unos familiares más o menos lejanos, bastardos incluidos, se reúnen en el funeral de un pariente, lejano pero inmensamente rico. En su testamento, el fenecido deja una generosa parte de sus bienes terrenales (puede tratarse de dinero en efectivo, tierras o un título nobiliario) a quien realice una determinada tarea. El líder del grupo que se forme para realizar tal tarea puede ser el patriarca o la matriarca de la familia, o el primogénito, cuya autoridad se derivará de controlar las posesiones de la familia.

Esta sugerencia de motivación abarca a todas las clases de personaje, pero sólo a un determinado número de razas... Así, si el finado era humano, el grupo se verá limitado a humanos, semielfos y semiorcos (lo que, en sí, ya constituye un muy interesante grupo familiar).

La tarea puede consistir en reunir diversos objetos, o partes de un mismo objeto, dispersos por los cuatro rincones del multiverso, o resolver un acertijo para lo que haya que correr diversas aventuras, cada una de las cuales ofrezca una clave para la solución final, o toda una serie de campañas, en la que cada empresa constituya una parte indivisible de un determinado todo (por ejemplo, puede que haya que recuperar ciertas propiedades familiares, caídas en manos enemigas).

También puede tratarse de una tarea simple que pueda tener resultados duraderos, como robar un artefacto a un dios o a un demonio. Aún mejor, la tarea puede ser algo abstracto, que incluya en sí muchas cosas,

como «asegurar la paz en el salvaje Oeste»... lo que lleve en sí el destruir varios ejércitos no humanos, buscar y acabar con diversos monstruos que puedan originar el caos, o aventurarse en un templo en ruinas, para tratar de eliminar una maldición que existe sobre esas tierras.

Y, una vez completada la tarea, pueden suceder cosas interesantes, como el que el grupo discuta acerca de cómo deben de ser repartidas las recompensas... O que el finado regrese a una aterradora semivida, para reclamar algún poder que, ingenuamente, los aventureros hayan recuperado para él.

El grupo mercenario

Los héroes pueden haber sido empleados u obligados a entrar al servicio de un poderoso patrón, que los manda a cumplir tareas o a buscarle objetos. Este era el caso de los héroes de las obras de Fritz Leiber: Fafhrd y el Ratonero Gris, que eran enviados en busca de los objetos deseados por los brujos Ningauble y Sheelba, respectivamente. Esto puede referirse a cualquier clase de aventureros. El líder del grupo actúa como la voz de su amo, e incluso puede ser uno de sus siervos o empleados, y puede pertenecer a cualquier clase, aunque este tipo de grupo se presta especialmente a ser liderado por un guerrero curtido.

Puede emprenderse cada aventura para cumplir con una meta determinada, o cada una de ellas puede ser un paso hacia la consecución de un objetivo superior. Tales objetivos pueden incluir el recuperar objetos robados, el robar objetos deseados, el pacificar terrenos, el destruir a los enemigos del empleador, o, literalmente, el hacer lo que sea que el patrón desee, en bien de sus propios intereses.

El grupo gremial

Los miembros de un grupo pueden pertenecer todos a un determinado gremio, sindicato o unión. Aunque tales términos nos hagan pensar a menudo en los gremios de asesinos o las sociedades de ladrones, puede haber, sería lógico que hubiesen, otros sindicatos. Por ejemplo también los hay de guerreros y de magos, aunque tales agrupaciones sólo parecen agrupar a una determinada clase de personajes... Esto no debe necesariamente ser así, puesto que una sociedad de ladrones puede emplear a magos y guerreros, un gremio de mercenarios puede utilizar a brujos y ladrones (éstos como espías), etcétera. Si hay que emplear a miembros de otra clase para lograr un fin, lo normal es que sean asalariados.

El líder del grupo será un representante directo de la asociación, y podrá, o no, tener un rango superior a los otros miembros. En cuanto a los demás, pueden ser de cualquier clase, siempre que se halle justificada su participación en las misiones del sindicato. Claro que es difícil racionalizar la participación de clérigos o druidas en muchas actividades gremiales, pero quizá se pueda decir que tal religioso es miembro de una religión cuya deidad es el patrono de tal agrupación (como era habitual en las de la Edad Media);

también puede suceder que ese sindicato es aliado de dicha Iglesia, o incluso que la Iglesia domina el gremio.

Inevitablemente, el punto focal de las aventuras del grupo se basará en los intereses de la organización que aquí es el patrón. La competencia entre gremios puede originar una gran variedad de misiones, tales como vencer a un sindicato adversario, ampliar el territorio sobre el que tiene jurisdicción el gremio, o el castigar a clientes que no cumplan con sus obligaciones. El grupo también puede ser enviado a proteger a la sociedad y el territorio de la misma de otras organizaciones que atacan a uno o a otro, o también de monstruos; se contempla también a rescatar a miembros del sindicato de las garras de monstruos, o incluso de la Ley.

El grupo con una misión

Los miembros del grupo con una misión se han reunido para ir juntos en pos de un determinado objetivo. El líder de tal grupo puede ser elegido democráticamente, o puede ser la autoridad impuesta por el ser o fuerza que ha encomendado la misión al grupo. A sus miembros les une el deseo de lograr su meta, y la creencia de que se necesita la colaboración de todos los que forman el grupo.

La misión propiamente dicha puede ser muy variada, como recuperar algo, rescatar a un noble, destruir un templo maligno, acabar con una banda de orcos malvados, o también entregar un mensaje, a lo Miguel Strogoff. Y cada personaje puede tener su propia misión, siempre que todas ellas estén interrelacionadas. Por ejemplo, un héroe puede tener que robar la daga mágica en posesión del rey de los goblins, otro puede tener que rescatar a un príncipe que los goblins tienen cautivo, y otro ha de asesinar a dicho monarca. Pueden surgir conflictos si dos miembros del grupo tienen la misma tarea, tal cual puede ser el tener que hacerse con el mismo objeto... pero para diferentes patrones. El máster puede superar esto, a base de darle a cada personaje una motivación especial.

También puede surgir un problema: ¿qué es lo que va a mantener unido al grupo, una vez que haya sido completada la aventura? Quizás haya que enviarlo en nuevas misiones porque la primera no haya tenido un éxito total, o porque simplemente, el objetivo logrado en la misma sólo es el primer paso en la consecución de un objetivo superior.

También, si la primera misión no ha tenido éxito, los miembros del grupo pueden tratar de escapar a la ira de su patrón, convirtiéndose en renegados; pero esto sólo funcionará si los héroes no estaban obligados a obedecer por mor de la magia, o si el patrón no es una entidad sobrenatural.

El grupo de clan

El grupo se compone de miembros de un mismo clan, que, muy probablemente, pertenecen a la misma raza (o a razas altamente compatibles). Y han sido unidos por los miembros de su pueblo, para dar solución a las necesidades de ese clan o raza específi-

co. Tales necesidades pueden incluir el tener que guardar las posesiones del clan de una fuerza que se avecina, o combatir a un clan enemigo, o recuperar un artículo sagrado, o limpiar los terrenos para una nuevo asentamiento, o actuar como embajadores ante un nuevo, pero cuestionable, aliado.

Si se compone de no humanos, un grupo racialmente homogéneo puede limitar las clases de que dispongan los jugadores. En la Guía del Jugador de la segunda versión de AD&D se trata de la disponibilidad de clases para las razas de los personajes.

El grupo reunido por casualidad

Este tipo de grupo es, con mucho, el más común de todos. Desgraciadamente, también es el más difícil de mantener cohesionado. Típicamente, su líder es alguien que ha sido elegido democráticamente, pero cuya autoridad es a menudo cuestionada por los otros miembros. Estos pueden ser de cualquier clase, raza o alineamiento, pero si existe una variedad demasiado grande, esto puede originar conflictos que dañen la unidad del grupo. Por ejemplo, un enano no se sentirá a gusto en compañía de elfos o semiorcos; un bárbaro puede no tolerar la presencia de un brujo, y si además hay enanos y semiorcos, más valdrá olvidarse del grupo. El máster debe cuidarse de

asegurar un cierto grado de compatibilidad entre los personajes, sin crear una aburrida homogeneidad de clases que podría ser un obstáculo para el éxito del grupo.

Y lo que aún es más importante, cada personaje debe de tener una razón para permanecer en compañía de los otros, una vez haya terminado la primera aventura. Uno no puede asumir, sin más, que los personajes van a seguir unidos, porque se agradan los unos a los otros. Los personajes deben de crear entre sí un fuerte nexo de camaradería. Deben de tener la sensación de que son una parte esencial de un todo integrado, cuyos miembros confían los unos en los otros, para lograr éxitos que, por separado, les habría sido imposible conseguir.

Un modo en qué hacer esto es construir una red de amabilidad. Aunque quizás el personaje A no trague al personaje B, puede llevarse bien con el personaje C, al que le caen bien tanto el personaje A como el B. Quizás, al final de la primera aventura, todos ellos decidan embarcarse en la siguiente, visto lo bien que se lo han montado en el pasado, cosa que les anima a seguir unidos en el futuro.

El abanico de aventuras en que pueden meterse los miembros de un grupo unidos por el azar es, a la vez, amplio y limitado. Es amplio en el sentido de que, literalmente,

resulta posible cualquier tipo de aventura, pero limitado porque todos los componentes del grupo deben estar dispuestos a emprenderla. Me explico: la mayoría de los formantes del grupo pueden desear robar una tumba, pero el paladín y el clérigo no desean entrar en ella, por respeto a la deidad a la que está consagrada. Lo que es más, el intento de profanar dicha tumba por parte de los demás puede provocar lógicas iras, e incluso ocasionar una pelea entre estos dos y los demás. E, incluso en el caso de que no suceda así, ¿qué van a hacer, supongamos, un guerrero, dos ladrones y un mago contra tres wights? Eventualmente se quedarán sin poderes de curación o, lo que es más importante, sin niveles de energía vital.

Cuando se diseñan aventuras para un grupo reunido al azar se debe de tener en mente a todos y cada uno de los personajes.

Un grupo puede permanecer coherente en base a cualquiera de las anteriores razones, o de una combinación de dos o más. Otros factores unificadores pueden ser empleados en lugar de los citados o adicionalmente a los mismos, dependiendo de la campaña. Pero lo importante es que cada miembro de la campaña esté motivado personalmente para asegurar el que cada aventura pueda ser completada.

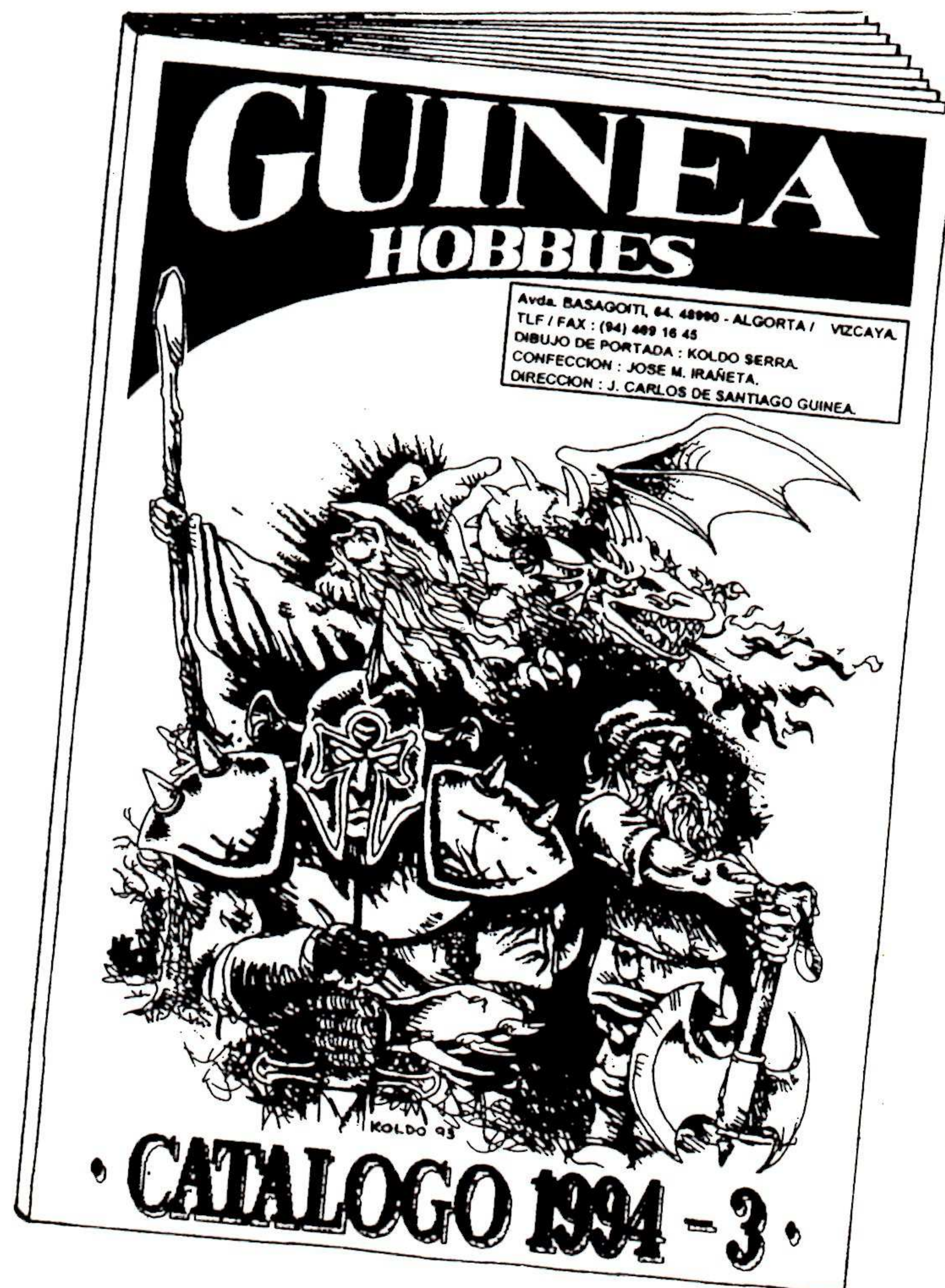
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!...

AD&D	ELQUEST	PRINCE VALIENTE
ALIENS	FAR VEST	RAGNAROK
ANALAYA	GURPS	REINOS OLVIDADOS
AQUELARRE	HERO SYSTEM	REVISTAS Y FANZINES
ARMY OF DARKNESS	HEROQUEST	RIFTS
ARS MAGICA	JAMES BOND	ROLEMASTER
BATTELMASTERS	KILLER	RUDEQUEST
BATTLETECH	KILLER ARMAMENTO SIMULADO	SHADOWPUN
BEYOND THE SUPERNATURAL	LA LLAMADA DE CTHULHU	SOL OSCURO
BLADESTORM	MAGE	SPACE MARINE
CAR VARS	MATERIALES MAQUETISMO	SPACE MASTER
CATALOGOS	MEGATRAVELLER	STAR VARS
CAZAFANTASMAS	MINIATURAS CITADEL	STORMBRINGER
CRUZADA ESTELAR	MINIATURAS GRENADIER	TERMINATOR 2
CYBERPUNK	MINIATURAS MITHRIL	THE MASQUERADE
CHAMPIONS	MINIATURAS RAFM & CO	TRAVELLER NEW ERA
CHILL	MINIATURAS RAL PARTHA	TWILIGHT 2000
D&D BASICO	MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN	UNIVERSO
DARK CONSPIRACY	MUTANTES EN LA SOMBRA	VAMPIRO
DC HEROES	ORACULO	VARGAMES
DRACULA	PALLADIUM	VARHAMMER 40000
DRAGONLANCE	PARANOIA	VARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
EL CORTADOR DE CESPED	PENDRAGON	VARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	PINTURAS Y PINCELES	VEREVOLF

"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.

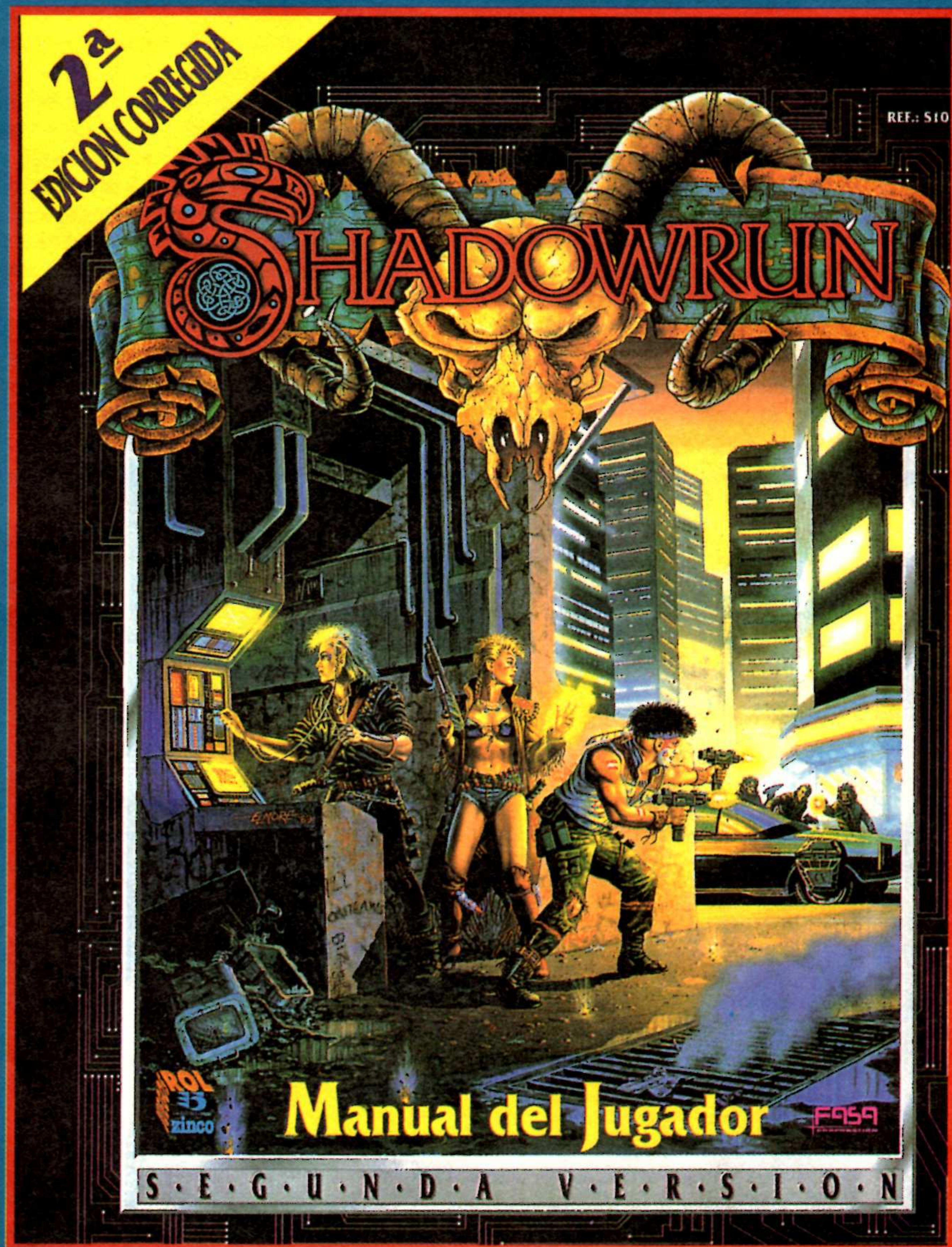
SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA. ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.

SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.



EL AÑO PASADO TE QUEDASTE
SIN TU EJEMPLAR DEL MANUAL DE
SHADOWRUN™
AL AGOTARSE LA PRIMERA EDICION

AHORA
ediciones
ZINCO
TE OFRECE
LA SEGUNDA
EDICION,
CORREGIDA,
PARA QUE
PUEDAS ENTRAR
EN EL MUNDO
CYBERPUNK
DEL AÑO 2053



Además, ya tienes la Pantalla del Director de Juego,
con el aditamento del opúsculo "Contactos"
Y, PRONTO, EL GRIMORIO



ESTO ES EL PROGRESO

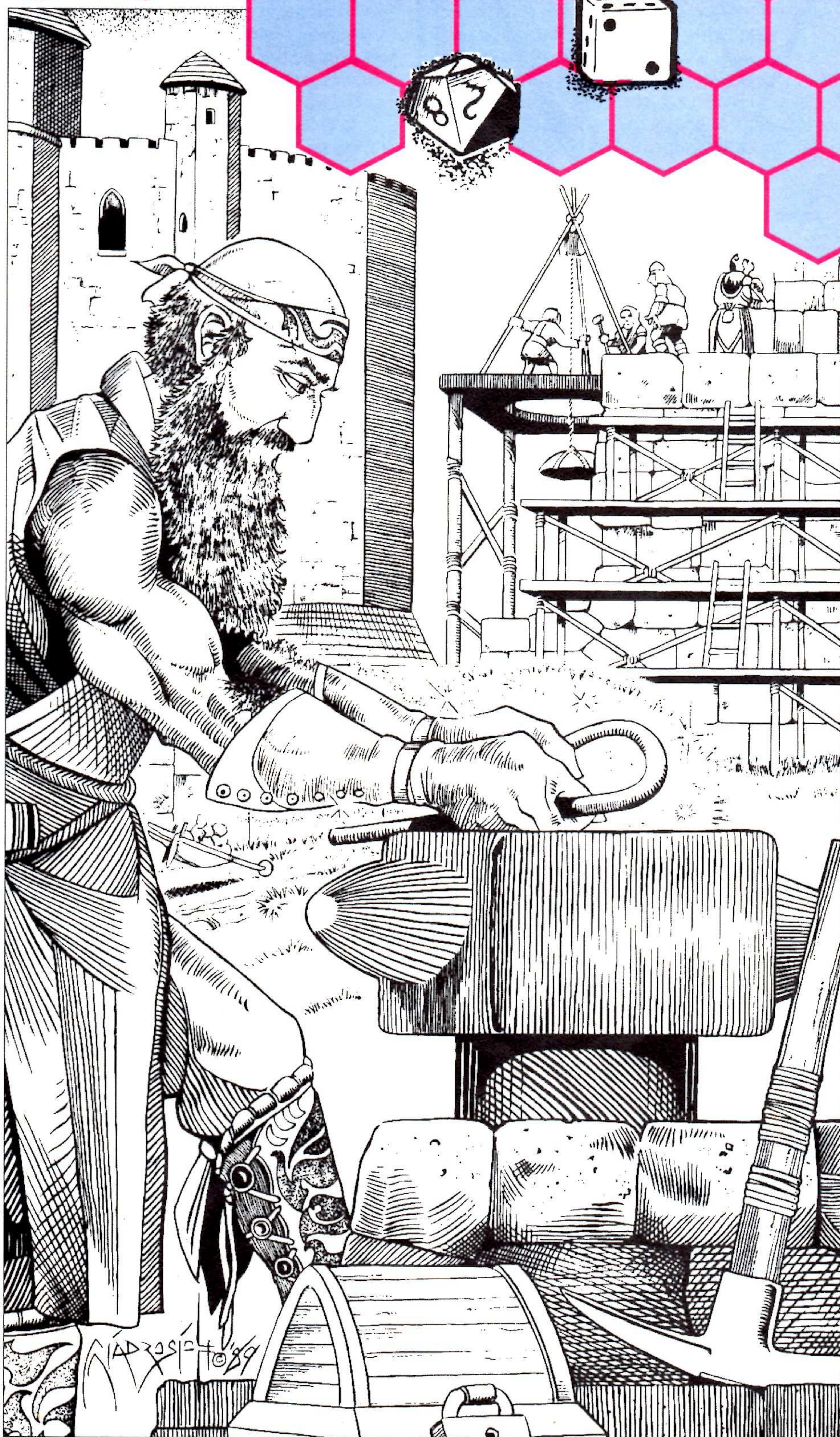


Ilustración de Bob Giadrosich

Tecnología e inventos en un universo mágico.

por Thomas M. Kane

«Vendrán espías». Viento-En-Los-Arboles, muy excitada, abanicó para dispersar el humo y así ocultar toda pista acerca de su trabajo. Oyó cómo su abuela barría las cenizas del fuego hacia el interior de un odre viejo. «Otras tribus enviarán espías, y ladrones, y astutos comerciantes, que nos ofrecerán cualquier cosa con tal de saber cómo lo hemos hecho...»

«Sí, pero no se lo diremos», intervino su abuela. «Este hallazgo es sólo para nuestra tribu. Las otras ya lo descubrirán, demasiado pronto.»

Viento-En-Los-Arboles miró hacia atrás y vio cómo La-Que-Conoce-Las-Piedras echaba las cenizas, aún ardientes, al río, en donde sisearon por un momento, y luego se alejaron flotando río abajo, frías y oscuras.

«Te has olvidado...», empezó a decir Viento-En-Los-Arboles, luego se detuvo... «Oh, ahora ya no importa, ¿verdad? No hay que reservar parte de las cenizas para más tarde...»

Viento-En-Los-Arboles vio cómo desaparecían las cenizas.

«Nunca volveremos a tener frío», comentó. «Ni volveremos a estar a merced de los osos o los tigres.»

«Así es», aseveró su abuela. «Eso es lo más hermoso de la piedra. Pero, ahora que sabemos que hemos tenido éxito, ¿por qué no cortas otro trozo?»

La-Que-Conoce-Las-Piedras miró cómo su nieta partía el pedernal, desparramando esquirlas oscuras sobre las piedras más claras.

«Ahora, esto nos parece maravilloso, pero para cuando tus hijos tengan hijos, para ellos no tendrá ninguna importancia, pues nunca habrán tenido que frotar dos palos ni buscado en un bosque después de la caída de un rayo. Para ellos, el fuego será algo tan común como el agua, o la luz del sol.»

Los científicos sabios y los inventores despiertos pueden ser tan importantes en los juegos de fantasía como lo son en los juegos de espionaje o ciencia ficción. Incluso pueden llegar a ser más importantes, pues aquí, en un mundo primitivo, incluso la maquinaria más tosca es una maravilla de la tecnología punta. Y, en pro de la ciencia, cualquier auténtico aventurero estará siempre dispuesto a resolver misterios, explorar fronteras y



Dykstra ©89

espiar secretos. Y los mismos personajes jugadores pueden ser los que diseñen la maquinaria que cambie a la sociedad, porque, en un mundo primitivo, todos los campos están abiertos a los inventores...

Materiales

Para inventar algo, uno debe de tener los materiales con los que hacerlo; y unas de las primeras cosas que descubrió la humanidad fueron las nuevas sustancias.

El primer material que creó una nueva tecnología fue el jade: podía ser tallado con más facilidad que cualquier otra piedra, era duro, y podía retener un filo. Los chinos honraron al más grande de sus dioses llamándole «el Augusto Personaje en Jade», y algunas tribus mayas estaban tan satisfechas con el uso de esta piedra, que jamás adoptaron los metales, ni siquiera después de haberlos descubierto. Y, sin embargo, los metales pueden ser fundidos, moldeados y vueltos a fundir para su reciclaje, y son más fáciles de hallar que el jade; por ello, la mayor parte de los pueblos pronto empezó a usar el cobre y el bronce. Y las pocas tribus que podían forjar el hierro eran consideradas como tribus de magos, que en poco tiempo dominaron a sus vecinos.

Casi todo recurso natural ha sido atesorado en un momento u otro. Durante siglos, los emperadores de la China hicieron correr bulos y decretaron leyes, con terribles castigos, con el único fin de impedir que ningún extranjero pudiera enterarse que la seda era producida por gusanos. Por su parte, quizá la lana sea menos romántica que la seda, pero en el siglo XVIII aún se necesitaba de una autorización real para sacar una oveja de la raza merina de España. Y, en la Venecia del Medioevo, las sociedades secretas organizaron complejas conspiraciones para intentar robar, unos, y proteger, los otros, los secretos de la fabricación del vidrio soplado (por cierto, que en el D&D y el AD&D, el buen vidrio es muy valioso, ya que es esencial para la alquimia).

Los mundos fantásticos tienen muchas otras sustancias que desarrollar. Un enano astuto puede descubrir cómo fundir el aluminio, y fabricar armas y armaduras extraordinariamente ligeras y libres de corrosión. En realidad, se logró sintetizar pequeñas cantidades de aluminio hace doscientos años, pero el metal era tan escaso, que fue usado para crear joyas de alto valor. Napoleón III se dio cuenta del alto valor del aluminio, y ofreció una buena recompensa a quien descubriese un método barato para fundirlo; pero no se logró desarrollar un proceso práctico hasta 1886.

También el plástico puede aparecer en los mundos de juego: por ejemplo, el polietileno puede ser preparado calentado a presión etileno (que se encuentra en el petróleo) con oxígeno y peróxidos. Por su parte, el platino, que forma parte de casi todos los mundos de juego del AD&D, fue desconocido hasta 1735. Esto le da al DM la oportunidad de desarrollar interesantes marcos de campaña: quizás algún gran metalúrgico ha descubierto el platino hace poco, y por alguna razón, ha sido adoptado como metal para la moneda local.

Agricultura

Ningún descubrimiento puede ser más importante que el de una nueva fuente de

alimentos. En los albores de la historia, las ciudades y su gobierno sólo se convirtieron en algo posible cuando la gente aprendió a cultivar plantas, lo que significaba podían quedarse a vivir en un lugar, en vez de ir vagando por las praderas, trashumantes tras la caza. Y las tribus que siguieron con su práctica del pastoreo dieron paso a los mongoles, los hunos y otros incursores que, periódicamente, saqueaban a los pacíficos pueblos de agricultores.

El siguiente gran cambio en cuestión de alimentos se produjo cuando los conquistadores españoles descubrieron las patatas en el Nuevo Mundo: la patata era barata, nutritiva y fácil de cultivar. Así que se hicieron tan populares que algunos pueblos (como los irlandeses) basaron sus dietas totalmente en ellas. Cuando hubo malas cosechas, se produjeron terribles hambrunas. De modo que los PJ que desarrollen maravillosos nuevos alimentos, puede encontrarse con que no le gustan los resultados...

Armas y estrategia

Todos los grandes generales han sido descubridores... no necesariamente de armas mecánicas, sino de estrategias novedosas y de formas totalmente nuevas de combatir. Por ejemplo, cuando los romanos pelearon contra los griegos, se aprovecharon de la vieja estrategia de éstos. Los griegos acostumbraban a buscar una llanura despejada, y allí formar sus tropas en falanges erizadas de lanzas, una formación de combate que, con Alejandro Magno, habían aplastado a todos los ejércitos del mundo. La falange griega seguía siendo invencible, pero no pudo con las legiones romanas porque éstas, en lugar de presentar batalla en el lugar elegido por los griegos, rodearon a sus falanges, y cayeron sobre las ciudades enemigas, que no estaban defendidas, ya que los hombres de Grecia habían ido a los lugares previamente señalados como puntos de batalla. Los romanos habían descubierto que, para el poder de los griegos, las ciudades eran aún más importantes que el Ejército... Así que eso fue lo que atacaron.

También pueden inventarse nuevas armas, y éstas pueden tener efectos trascendentales en la estrategia. Los efectos del descubrimiento del estribo para el combate a caballo fueron tremendos; y cuando los jinetes acorazados se convirtieron en invencibles, se desarrolló todo el sistema de siervos y caballeros

feudales para dar apoyo a una caballería de elite. Luego, las picas y los arcos largos acabaron con el jinete feudal. Por su parte, los rusos desarrollaron un modo aún más novedoso de derrotar a la caballería, algo que ellos denominaron goliagorod, y que luego iba a ser perfeccionado por Zizka, el líder de los husitas. Estos unían sus carros acorazados para, todos juntos, formar una fortaleza instantánea, allá donde la necesitaban.

Los gráciles buques de múltiples mástiles fueron desarrollados, principalmente, como modo para transportar más cañones. El hecho de que también facilitasen la navegación de altura, y eso permitiese colonizar un nuevo mundo, fue algo puramente incidental... pero de una importancia inconmensurable. Por su parte, el uso de nuevas armas arrojadas siempre han hecho más fuertes a los ejércitos atrincherados y a la defensiva, haciendo de las guerras una serie de enfrentamientos en tablas y largos sitios.

A menudo, el hallazgo de nuevos métodos con que alimentar a los ejércitos ha sido lo que más efectos ha causado sobre la estrategia. La logística gobierna el movimiento de las tropas y, por consiguiente, de toda estrategia que lleva involucrado el movimiento de tropas. Si pudieran crearse alimentos mágicamente, se convertirían en posibles increíbles hazañas en cuestión de marchas.

Inventaciones científicas

Tampoco todas las invenciones pacíficas han de consistir en maquinaria. También pueden basarse aventuras en los pensadores que desa-

CURSOS DE VERANO

ESCOLA

JOSO

COMIC

VIOLANT D'HONGRIA, 69 (BARCELONA) - TEL. 490 21 20
ESCOLA PIA, 2 (SABADELL)
TEL. 727 81 22

Especial SUPER-HEROES

APRENDE A DIBUJAR SEGUN
EL SISTEMA DE COMIC-BOOK
AMERICANO. SUPER-HEROES
Y SUPERVILLANOS, BOCETOS,
STORY-BOARD, PRUEBAS DE
TINTA, COLOR Y PAGINAS.

PROFESOR:

Mike Ratera
DIBUJANTE DE MARVEL

ADEMAS CURSOS DE:
COMIC
DISEÑO GRAFICO - ILUSTRACION
DISEÑO POR ORDENADOR - CARICATURAS
AEROGRAFIA - GUIONIZACION



rollan procesos matemáticos o filosofías nuevas. El Emperador Ordenanza de la China de los Estados Guerreros asentó su dominio al establecer un sistema estándar de pesos y medidas. Así, una vez podían ser objetivamente cuantificados los entes físicos, los funcionarios imperiales, gobernadores incluidos, ya no pudieron presentar informes amañados en su favor, a base de medir las cosechas de arroz en «platos», que podían ser de cualquier tamaño, o mesurar los territorios explorados o conquistados en «pasos», que eran los de un enano o un gigante, según interesase. Ahora, tenían que decirle al emperador, exactamente, lo que habían logrado... con las medidas imperiales.

Por cierto, que la leyenda dice que ese mismo emperador abolió la antigua e ilegible escritura a base de dibujos de China, para sustituirla por un sistema más simple de pictogramas estandarizados. Y, lo que son las cosas, esta decisión le fue recomendada por un cierto intelectual ermitaño. Y dicen que el sistema funcionó tan bien, que el emperador hizo llamar al ermitaño a la corte, para recompensarlo... ¡Pero, en lugar de acudir, el anacoreta acusó al emperador de ser un tirano, por haber impuesto un único alfabeto a todo un continente! Irritado, el monarca mandó a su guardia a decapitar al sabio, pero cuenta la leyenda que éste se convirtió en un pájaro y huyó volando.

Las fórmulas matemáticas son esenciales a todas las ciencias, y su desarrollo ha sido, a menudo, tan pintoresco como el de cualquier otra invención. En Babilonia, los nobles inventaron el álgebra como una especie de juego, que el pueblo llano no podía comprender. Y los matemáticos de la Grecia clásica intentaron, a menudo, aplicar también sus filosofías a la política, pues creían que su talento intelectual los cualificaba para tareas tales como el dirigir naciones, juzgar criminales y fundar nuevas religiones (creencia, esta última, que llevó a la muerte por lapidamiento al menos a un filósofo). Y, desde luego, los magos de un mundo de fantasía pueden tener aventuras similares a las aquí reseñadas.

Artefactos

Es muy probable que muchos inventos sean artículos nada prácticos, como gafas de sol para las gallinas, eliminación de detritus usando cerdos y una herramienta combinada que sea a la vez palillo, rebanaquesos y martillo.

Históricamente, Leonardo da Vinci trazó los planos de muchos artefactos de este estilo, entre los que se hallan un ornióptero (un aparato volador que mueve las alas como los pájaros), un helicóptero que empleaba un gran tornillo en lugar de rotor, una ballesta de repetición que era operada por un hombre caminando sobre un tapiz sin fin, y una estructura circular sobre ruedas, con cañones montados en toda su circunferencia, que esperaba pudiese asumir el lugar del elefante de guerra.

Antes de Leonardo, en el siglo XVI, unos caballeros inventaron lo que fue conocido por «el guantelete prohibido». Se trataba de un guante de hierro, con cierre, que se adaptaba en derredor de la empuñadura de una espada. Así, cuando estaba cerrado, la espada no podía escapar de la mano del usuario. Esto podría ser especialmente útil en juegos que incluyan tablas de críticos y pifias. E incluso, en el AD&D, convierte en

inefectivo cualquier ataque para desarmar, y podría ser útil contra los flinds, y otros monstruos que pueden desarmar a sus contrincantes. Así, se emplea todo un turno de juego para insertar la espada en un guantelete prohibido, y otro en quitárselo.

Las modas y los vicios también inspiran extraños inventos. Los nobles del antiguo Egipto tenían un gran aprecio a unas pequeñas figuras de animales, empleadas para machacar la malaquita y convertirla en una pasta; ésta servía para reducir el brillo del sol cuando era untada alrededor de los ojos. Se desarrollaron una gran cantidad de ingeniosas cajas para contener el rapé, mientras que el uso del tabaco llevó a la creación de gran cantidad de pipas y mecheros. Las costumbres cotidianas de un mundo mágico podrían llevar a artilugios mágicos, posiblemente empleando ilusiones o hechizos menores para dar más color a los hábitos ordinarios.

Los personajes como inventores

Frecuentemente, los PJ desean inventar nuevos artilugios por sí mismos. El DM debe decidir si pueden hacerlo; los resultados acostumbra a ser más justos cuando simplemente toma una decisión, en lugar de acudir a las reglas del juego. A veces, resulta obvio cuando un PJ puede o no inventar algo. Por ejemplo, cuando el grupo está tratando de bajar unos arcones llenos de oro por un precipicio en una montaña, y uno de los jugadores hace que su personaje fabrique una burda polea empleando el tocón de un árbol y una cuerda, esto debería funcionar. Es posible que el PJ deba de realizar una tirada de Fuerza para evitar que se le caiga el arcón, pero desde luego debería dejársele usar el invento de «la cuerda y el tocón».

En otras ocasiones, los PJ desean inventar cosas que quizá funcionen. El DM debería hacer que los jugadores le explicasen exactamente cómo piensan contruir tales cosas sus personajes, usando materiales disponibles en su mundo de juego. Si la idea involucra el empleo de algún principio que el DM cree que no es conocido en ese mundo fantástico, se puede pedir a los jugadores que expliquen cómo es que se les ha ocurrido tan peregrina idea sus personajes.

Cuando el DM resuelve las cuestiones inherentes a los inventos a base de razonar y no de tiradas de dados, puede demostrar exactamente a sus jugadores los motivos por los cuales sus personajes pueden, o no pueden, hacer tal o cual cosa. Por ejemplo, muchos jugadores creen que sus personajes pueden inventar la pólvora, lo que les facilitará el acceso a un moderno arsenal de armas de fuego. Si un PJ trata de hacer esto, y puede justificar el motivo por el cual a su personaje se le ocurrió mezclar azufre, carbón vegetal y salitre, aún le queda el hallar estos componentes. El carbón vegetal puede provenir de fogatas, el azufre puede ser comprado a un alquimista, o recogido en un volcán. Pero muchos jugadores abandonan cuando llega el momento de hallar el salitre. Y, en realidad, éste producto era bastante común en la Edad Media, pues era empleado como fundente para el metal. El salitre era extraído de ciertos suelos, o raspado en las paredes de sótanos y túneles. Así que ése es un buen momento para que los PJ aprendan un poco de historia de la campaña y de los conocimientos propios de los herreros.

Una vez que el PJ ha hecho pólvora, aún

tiene que usarla. Recuérdese que llevó cientos de años el que las bombardas reemplazasen a las catapultas, y unos mil años el que las armas de fuego suplantasen a las blancas. A menos que el jugador sea un experto en armas antiguas, probablemente lo más que se le ocurrirá es meter la pólvora, con algún tipo de proyectil, en un tubo, cerrar uno de los extremos y prender la pólvora. Y es más probable que un cañón así estalle que no que dispare en el modo usual, y, aunque dispare y le dé a algo, su impacto será menos potente que el de una flecha. A lo largo del tiempo, la pólvora ha sido refinada, moldeada en diversos tipos de grano, convertida en espoletas y librada de humos. Y las armas de fuego han sufrido incontables cambios, tantos, que ningún armero medieval podría haber reproducido el complejo mecanismo de disparo de una moderna pistola, y mucho menos de una ametralladora. Fue mucho más difícil el lograr combatir al retroceso y calor de las armas de fuego que el inventarlas.

En algún momento dado, el DM puede tener que emplear tiradas de dado para determinar los efectos, y los efectos colaterales, de un invento. Las comprobaciones de habilidad, en las que un PJ tira 1d20 e intenta sacar menos de lo que tiene en determinada característica pueden resolver la mayoría de las cuestiones. El personaje que invente la pólvora puede tener que hacer una tirada de Destreza, para escapar a un estallido del arma, y una tirada para atacar con penalizaciones, por falta de eficiencia y de puntería inherentes al arma. Quizá también tenga que tirar por Inteligencia para realizar alguna pequeña mejora, tal como diseñar un tubo que sea menos proclive a estallar. Esa mecánica de juego mantiene en marcha a la historia. Y, una vez que el jugador ha desarrollado todo el proceso inventivo, puede ver lo que simulan las tiradas de dados.

El tiempo de los inventos

La lista que sigue muestra el momento aproximado en que fueron inventados, en el mundo real, ciertos artículos, tanto significativos como triviales. Naturalmente, en un mundo fantástico, el progreso tecnológico no ha de seguir los pasos de lo sucedido en el mundo real: la Magia puede hacer que ciertos inventos resulten inútiles, impidiendo así ciertas investigaciones que, eventualmente, habrían llevado a artefactos más potentes. Lo que es más: las sociedades diferentes pueden desarrollarse de modos diferentes. Esto puede dar color a las aventuras, cuando los PJ visiten tierras en las que algunas de sus posesiones sean consideradas como antiguallas, mientras que otras son tenidas por maravillas de la tecnología.

6000 a. JC: Los humanos empiezan a cultivar las tierras y domesticar animales.

5000 a. JC: Son descubiertos el cobre y el bronce, y empiezan a ser empleadas la mayor parte de armas personales. Aparecen los escudos, las ciudades amuralladas, los arietes, los carros tirados por caballerías y la armadura de placas.

5000 a. JC: En Egipto son desarrollados los tornos de alfarero, que no serán utilizados en otras partes hasta después del 2.000 a. JC.

3000 a. JC: Aparecen reinos con ciudades y leyes formales.

3000 a. JC: Se desarrollan la mayor parte de los mitos paganos, que reemplazan los cultos a la naturaleza. En un mundo de fantasía, en el que los dioses mitológicos son reales, éste será el tiempo en que los inmortales se fijen, por primera vez, en la humanidad.

3000 a. JC: Es desarrollada la escritura pictográfica, que usan los sacerdotes para llevar el control de las deudas que las gentes tienen con los templos. La clase sacerdotal también empieza a acuñar moneda y a prestarla, aunque ambas funciones serán transferidas posteriormente a los reyes seculares.

3000 a. JC: En el Oriente Próximo se inventa la ropa de algodón. También inventan allí mismo los ladrillos.

3000 a. J. C: Aparecen las naves movidas a remos. El oro, las joyas y las conchas marinas raras se convierten en cosas valiosas, porque son empleados en amuletos supuestamente mágicos. En un mundo mágico, esto representa el alba de la brujería. En este estadio, la única afirmación que hacen la mayoría de los magos respecto de su arte es que la magia simpática funciona, o sea que la representación de un objeto puede conferir poderes asociados al mismo: así, lanzar una flecha contra la pintura de un bisonte en la pared de una caverna podía ayudar a cazar a uno de estos animales, las abluciones de agua podían provocar lluvia, o el llevar un amuleto con forma de león podía dar la fuerza y valor de tal animal.

2900 a. JC: Los egipcios logran reconciliar su calendario lunar con el año solar. También desarrollan los relojes de sol y de agua.

2500 a. JC: Se logran aplicar fórmulas matemáticas de geometría a la ingeniería, lo que permite que los edificios se hagan mucho más complejos.

2500 a.J.C.: Se logra domar caballos en el Asia Occidental.

2000 a. JC: Son escritos los más antiguos libros de medicina.

2000 a. JC: La Magia progresa y los magos afirman que pueden crear sus propios hechizos, como sustitutos de los símbolos de la magia simpática. Las runas, las inscripciones y los cánticos toman el lugar de los amuletos, y la gente empieza a lanzar encantamientos sobre las cosas que quieren proteger.

1000 a. JC: Los fenicios desarrollan los espiones, para el combate entre las naves a remos, tipo galera.

1000 a. JC: En Egipto se codifican matemáticamente las tramas astronómicas.

1000 a. JC: Los griegos desarrollan la armadura de tabillas y la mayor parte de las catapultas y otras armas de sitio.

600 a. JC: Se generaliza el uso del hierro en

Europa. Además de su obvio uso en las armas, el hierro permite a los agricultores el uso de arados, en lugar de azadas, haciendo que las granjas sean más productivas.

500 a. JC: Los europeos orientales usan el fuego griego.

320 a. JC: Ch'in, el estado que eventualmente unificaría China, imita a los mongoles y organiza una caballería, o sea una fuerza de soldados montados a caballo, en lugar de en carros. Esto lleva a la invención de los pantalones, que permiten a los jinetes sentarse confortablemente a horcajadas sobre sus monturas.

300 a. JC: Según las leyendas, Alejandro Magno explora el fondo del mar dentro de una campana de inmersión de cristal.

300 a. JC: Herón de Alejandría inventa las máquinas de vapor y los trenes de cremallera, aunque sólo emplea sus inventos como juguetes.

300 a. JC: Eratóstenes de Alejandría mide la circunferencia de la Tierra, observando sombras, al mediodía, en diferentes ciudades.

200 a. JC: En muchos reinos se estandarizan los pesos y medidas (al menos, oficialmente).

200 a. JC: Arquímedes construye máquinas tales como una bomba de irrigación, y descubre muchos principios, así, cuando un rey le pide averiguar si el joyero le ha estafado, mezclando el oro de su corona con materiales no tan nobles, Arquímedes la mete en agua para ver cuanta agua desplaza e inventa aquello tan famoso de que «todo cuerpo sumergido en un líquido...» Pero, en el año 287 antes de JC, un soldado romano de los que invaden la ciudad mata a Arquímedes, a pesar de las órdenes específicas de su general para que el sabio fuera respetado.

600 a. JC a 500 AD: Son fundadas todas las religiones modernas, monoteístas.

100 AD: Los chinos inventan la brújula y la pólvora.

800 AD: Los francos introducen la cota de malla, que conoce un uso generalizado.

800 AD: Los anglosajones empiezan a usar horcas, iniciando el desarrollo de las armas de asta.

1300 AD: Los ingleses empiezan a utilizar, con efectividad, los arcos largos.

1500 AD: Las patatas son traídas a Europa desde el Nuevo Mundo por los españoles.

1500 AD: Se desarrollan ballestas pesadas, que necesitan de sistemas mecánicos para ser tensadas.

1608 AD: Simultáneamente, varios inventores, por toda Europa, se atribuyen el descubrimiento del telescopio.

A muchos jugadores les gusta experimentar, dejando que sus PJ de fantasía medieval se encuentren con cosas como las astronaves o la dinamita. Pero otros inventos más simples pueden resultar igualmente maravillosos: un equipo de hombre rana, llegado al pasado por medio de alguna máquina del tiempo se convierte en algo mágico con lo que tener aventuras submarinas. Y de los inventos más simples pueden surgir efectos potencialmente tremendos: por ejemplo, el descubrimiento del hierro puede cambiar mundos enteros. Se alzarán nuevos conquistadores, prosperarán los mineros, serán acumuladas fabulosas riquezas, y pronto variará todo el mundo de juego, a medida que el hierro reemplace al bronce, a la madera y al pedernal. Y los PJ pueden verse envueltos en la totalidad del proceso... lo deseen o no.



Billares SOLER JOCs i COSES

CASA FUNDADA EN 1.904

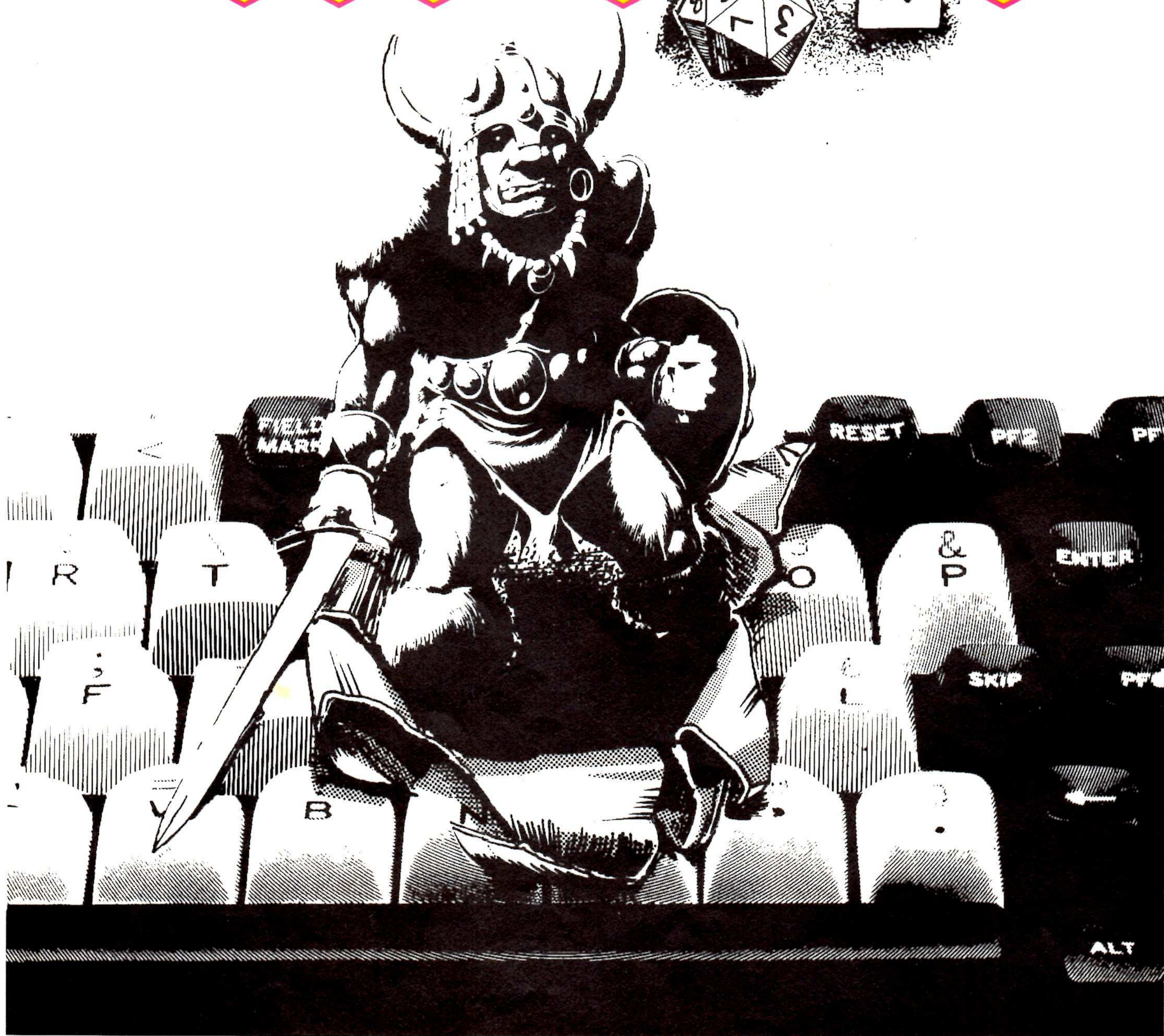


**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE
SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES,
TEMATICOS, SIMULACION, ROL...**

Gran Via Corts Catalanes, 519
08015 Barcelona
Tel.: 454 67 50
Fax: 453 15 69

PEDRALBES CENTRE
Diagonal, 609 Tienda A-42
08028 Barcelona
Tel.: 419 06 74

LOS SECRETOS DE LOS MAESTROS, AL FIN REVELADOS!



De cómo aplicar las técnicas de los escritores de ficción al diseño de módulos y campañas de rol.

Por Michael J. d'Alfonsi

Tal y como saben todos los másters, el escribir aventuras excitantes para un juego de rol es una de las tareas más difíciles para un aspirante a director de juego. El crear una campaña es similar a escribir una novela, así que los escritores de ficción, como yo mismo, se enfrentan a los mismos retos que los másters. El objetivo, tanto de los escritores como de los másters, es crear guiones intrincados, y personajes memorables.

Como escritor, así como ferviente jugador de rol, he dado palos de ciego, mientras trataba de lograr que ambas tareas me resultasen más fáciles. Y hablando tanto con escritores como con árbitros de rol, me he dado cuenta de que los colegas veteranos en ambos campos me han dado consejos aplicables a ambas tareas. Y a base de combinar los conocimientos y consejos de ambos grupos, me he hecho más hábil en mi vocación literaria, al tiempo que mis jugadores han notado las mejoras en mi medio ambiente fantástico.

Así que, a continuación, publico un listado de técnicas que los escritores usan en la práctica de su profesión, y cómo pueden ser empleadas las mismas técnicas para hacer de ti un mejor máster.

Hábitos de trabajo

El ser un máster, tal cual el ser un escritor, es más una vocación que un hobby o un trabajo. Ambas cosas pueden ser divertidas, desafiantes, estimulantes, tediosas y frustrantes... ¡todo ello a la vez!

Pocos son los que tienen la flexibilidad necesaria para dedicar grandes espacios de tiempo a sus campañas. Tienes que entrenar tu subconsciente, que es de donde salen todas esas grandes ideas, para que libere sus contenidos cuando quieras trabajar. Si cada día te sientas en el mismo lugar, a la misma hora, tu subconsciente acabará por captar la idea y cooperará.

Empieza por marcarte una hora en la que, cada día, vas a ponerte a trabajar. Y hazlo siempre en el mismo sitio. Si no se te ocurre nada en principio, sigue mirando al bloc de notas o al teclado del ordenador... No te importe si te pasas todo ese rato mirando: tu cerebro odia el vacío, y una vez lo hayas entrenado, empezará a liberar tu brillantez creativa, cuando se lo pidas. Pero, para empezar, déjalo cuando se acabe el plazo que te hayas marcado. Una vez que hayas creado una rutina y estés teniendo éxito, ya podrás aumentar el tiempo que pases «en el trabajo».

Otra cosa importante es recordar que debes trabajar cada día en tu campaña. Si no lo haces, perderás el contacto con tu proyecto. Si trabajas en ella cada día, notarás una mejora palpable.

Llevar un diario

Todo escritor de éxito lo hace, en un momento u otro, y la mayoría de ellos lo hacen durante toda su carrera. Un diario le sirve a un escritor para toda una serie de cosas: en primer lugar, un diario te sirve para que lleves un registro de tus ideas. ¿No has tenido nunca una gran idea cuando estabas ocupado haciendo otra cosa, no la has escrito, y luego la has perdido para siempre? Eso le ha pasa-

do a todos los escritores, y es por eso por lo que la mayoría de ellos llevan un diario. También es un buen lugar para lo que los escritores llaman «escritura de vaciado», o sea, cualquier cosa que ocupa tu mente en ese momento. Libérate de ella en tu diario, y dedícate al trabajo.

El diario puede ser un bloc de notas, unas tarjetas de archivador, o un magnetófono. Lo único que necesitas es un método conveniente para dejar constancia de tus ideas. Yo uso un bloc de notas como diario, pero cuando viajo, llevo encima tarjetas de archivador.

Hallar ideas

Ahora que ya sabes cómo captar y almacenar las ideas que se te ocurren, veamos cómo puedes buscarlas conscientemente.

La mayor fuente de ideas para los escritores de ficción es la prensa diaria. Muchos recortan lo que les ha interesado en el periódico del día, y lo almacenan en un libro de recortes, que repasan cuando necesitan ideas. Así que, ¿por qué no hacer lo mismo para una campaña fantástica?

Los diarios están repletos de historias sobre raptos, robos, asesinatos, e incluso algunas otras cosas que son positivas. Naturalmente, en un mundo de fantasía, una situación en la que hay rehenes no será resuelta por la actuación de los grupos especiales antiterroristas, pero puedes sustituirlos por el equivalente apropiado. Y la Ciudad de Greyhawk (famosa en muchas campañas y módulos de AD&D) no tendrá a un futbolista estrella llamado Romario, cuyo padre ha sido secuestrado, pero puede que tenga un gladiador muy famoso, o un campeón de lucha libre.

Los escritores no reproducen en sus historias un hecho de la vida real punto por punto. Utilizan el artículo del periódico como punto de partida y, a partir de ahí, van construyendo su propia historia, con un escenario totalmente distinto. Los másters pueden hacer exactamente lo mismo en sus mundos de campaña.

La creación de personajes

Tal cual sucede en las novelas, los personajes son los que dan vida a una campaña. Para mí, el aspecto que más disfruto de una campaña es la creación de los personajes no jugadores, pero esa creación es dura. Se han escrito libros enteros acerca de la creación de personajes de ficción, y cada escritor tiene, por lo menos, un sistema que le funciona.

Cuando yo estoy escribiendo ficción, sigo una «checklist», o procedimiento paso a paso. Recientemente, empecé a emplear la misma lista cuando estoy creando PNJ para un juego, o cuando estoy dando personalidad a los personajes de mis jugadores. Y me hago estas preguntas acerca del personaje propuesto:

- ¿Qué es lo que quiere de la vida?
- ¿Cuál es su función en el esquema de la historia (o campaña)?
- ¿Qué aspecto tiene?
- ¿Qué es lo que le gusta y lo que no le gusta?

—¿Tiene algún tipo de rasgos, acciones o expresiones distintivas?

—¿Qué es lo que hace cuando está contento? ¿Y cuando está irritado?

—¿Es necesario para el marco general de la historia (o campaña)?

—¿Cuán implicado se va a ver en la acción?

—¿Dónde ha estado antes?

—¿Qué es lo que ha hecho hasta ahora?

—¿Cae bien, o mal, a la gente?

—¿Es creíble?

La *Guía del Dungeon Master*, en la segunda versión del AD&D posee tablas de personalidad de personajes, que te darán ideas para responder a las preguntas de arriba, al igual que otros juegos con ambientación compleja.

Planificación y organización

Si bien hay individuos poco comunes, que pueden prosperar en medio del caos, a la mayor parte de la gente no le es posible. Yo he descubierto que, cuando dejo que mi zona de trabajo vaya abarrotándose, no puedo escribir. Me intranquilizo, y se me corta el proceso creativo.

Mantén organizada tu zona de trabajo. Ten a tu alcance todo lo que necesites: papel para gráficos, lápices, libros de referencia y el resto de materiales deberían de tener su lugar. Si puedes minimizar el atasco, maximizarás tu producción.

Cuando estés trabajando en un proyecto, planea por adelantado. Las ideas individuales sólo son fragmentos o «huesos», y necesitas un esqueleto completo. Si hojeas cualquier campaña publicada en AD&D o cualquier otro juego, verás que se planificó, y mucho, por adelantado: tienen una consistencia general, y no hay en ellas elementos que no tengan una razón de ser. Las líneas argumentales tienen un inicio, un desarrollo y una conclusión creíbles. Y tales cosas sólo pueden ser logradas mediante una cuidadosa programación.

Digamos que estás escribiendo una aventura en la que los personajes tienen que escoltar una caravana. Ese es tu punto de partida, ahora tienes que añadir los detalles. ¿Qué es lo que transporta la caravana? ¿Qué fuerzas malvadas tratan de detenerla? ¿Tienen otras motivaciones los dueños de la caravana? Se necesitan centenares de otros detalles para completar una aventura: con una idea no basta. Puedes hacer una lista de ideas de apoyo, o escribir el borrador del guión completo, lo que mejor te vaya.

Un buen modo para hacer el borrador del guión, que a mí me va mejor que el habitual sistema de apartados y subapartados, es el guión lineal: empieza con una línea trazada desde la esquina de abajo de la página a la izquierda hasta la esquina superior derecha. Cuando tengas el primer desarrollo de la historia, dibuja una línea que salga de la principal, cerca de la parte inferior. Escribe el desarrollo en esta línea. Cualquier subguión relacionado con este desarrollo lo escribes en líneas que salgan de esta línea de desarrollo. Ve abriéndote camino hacia arriba por la línea diagonal principal, con cada nuevo desarrollo del guión. Este sistema no es tan

rígido como el guión tradicional y te permitirá, fácilmente, añadir cosas, sin que tengas que reescribir el guión completo.

Investigación

Afirma un viejo dicho: «Escribe sobre lo que sepas.» Y la nueva versión, mejorada, dice: «Sabe sobre lo que escribas.» Porque si te limitas a escribir sólo sobre lo que sepas, tendrás unos horizontes limitados; pero si estás dispuesto a investigar a fondo el tema sobre el que vayas a tratar, entonces puedes tratar prácticamente sobre todo.

Cuando investigues el ambiente para una campaña, presta atención a los detalles. Las cosas que van a hacer que tu mundo parezca real son las cosas pequeñas, como, por ejemplo, cómo se hacía la cota de mallas en Francia y en qué era diferente a la hecha en Inglaterra; o qué era lo que los sumerios comerciaban con la India. No quedará muy bien si haces que un antiguo romano coma maíz o beba café, puesto que ambas cosas eran desconocidas por su cultura. Y recuerda que nunca te excederás en la investigación: cada detalle, por pequeño que sea, puede servirte en algún momento dado.

Edición y revisión

Lo que diferencia lo excelente de lo mediocre es una buena edición. Al realizar este artículo no me limité a sentarme, escribirlo y luego mandarlo por correo al director de la revista. No, hice un primer borrador, lo dejé de lado un par de días, volví a cogerlo y lo repasé... Y entonces vi una serie de errores, que cambié. Luego escribí un segundo y un tercer borrador, antes de enviar la versión final. [Que fue aceptada sin importantes revisiones. Nota del Director.]

También los másters han de seguir este proceso, y quizás ellos más que nadie. Los escritores pueden permitirse el entregar un texto inferior, que se lo rechacen, y luego mejorarlo (aunque no sea éste el método de actuación más recomendable). Los másters no pueden permitirse tales lujos. Si usas una de tus aventuras, y es un bodrio, no puedes hacer ver que allí no ha pasado nada... o tus jugadores pensarán que estás majara. En cambio, una edición cuidadosa te puede ayudar a que todo salga bien al primer intento.

No hagas la corrección mientras estás escribiendo. Esta regla, junto a la de «tienes que escribir un poco cada día», son las dos reglas no negociables en el arte de escribir. Nada puede atraer más pronto el temido «bloqueo del escritor», que el hacer correcciones, mientras aún estás escribiendo una aventura.

El escribir puede ser comparado al fluir de una corriente de agua, que, cuando llega a donde hay una roca, la rodea. Y, si la rodea, el propio impulso del agua que fluye acabará por hacer que la corriente pase por encima, o a través, del obstáculo. En cambio, si se detiene la «corriente» es muy difícil el volver a ponerla en movimiento.

Lo que has de hacer es ponerlo todo sobre el papel, y luego volver atrás y preocuparte acerca de la claridad, continuidad y consistencia (las tres C). La edición es un proceso totalmente diferente al escribir, usa otra parte de tu cerebro, totalmente distinta. Deja que cada parte haga su trabajo, por turnos, y descubrirás que completas más proyectos de los que quedan por terminar.

¿Tenacidad o talento?

Yo me decidí a convertirme en escritor profesional una tarde, mientras estaba husmeando en mi librería favorita: me topé con una mujer que iba a

convertirse en mi mentora. Hablamos de literatura, y me dio unos cuantos consejos, muchos de los cuales te estoy ofreciendo a ti en este artículo. Pero el más importante fue que la tenacidad cuenta como diez veces más que el talento. Puedes ser el escritor con más talento del mundo entero, pero si no tienes la tenacidad de sentarte ante un teclado, día tras día, nunca vas a triunfar. El ya fallecido presidente Nixon decía algo similar: «Lo único que necesitas para llegar a ser un gran abogado es tener un culo de plomo.»

Como máster, debes de mantenerte en lo que estés haciendo, y terminar lo que empieces. Quizás estés estresado, encallado o preocupado, pero de todos modos tienes que hacerlo. Posiblemente yo no sea el mejor escritor que haya existido, pero seguro que soy el más testarudo. A pesar de las cartas rechazando mis obras que me llegan, yo persisto, y me niego a abandonar.

La clave de todo es la confianza: tienes que creer en ti mismo, y en lo que estás haciendo con tu campaña. No hay nada malo en cometer errores, pero hay que aprender de los mismos. Nunca dudes de tus habilidades. Quizás una aventura acabe como el rosario de la aurora; tú sigue, pero recordando lo sucedido cuando estés preparando la siguiente. Tú eres quien ha elegido hacerte máster, y has de aceptar lo malo, como aceptas lo bueno.

Enfrentándose al bloqueo del escritor

El bloqueo del escritor es el monstruo en las sombras que se oculta en las pesadillas de cada escritor (o máster). Es lo que puede detenerte en seco en plena creación de una novela o aventura, incluso aunque estés ya en la recta final.

Lo que nunca funciona es el mostrarse pasivo y ponerse a esperar, a ver si pasa el bloqueo. Tienes que mostrarte activo y hacer algo al respecto. Yo tengo cinco sistemas para combatir esta temida aflicción, y los uso por orden: si el primero no me funciona, paso al siguiente, y así sucesivamente.

Para empezar, leo algo que me inspire. En mi caso se trata o de *Las meditaciones*, de Marco Aurelio, o la *Biblia*. Ambos libros están llenos de consejos sobre cómo superar la adversidad. También puedo probar leyendo un libro de poesía, una buena novela, o incluso algo que yo mismo he escrito en el pasado. El leer casi siempre me aclara la mente y me deja seguir con mi trabajo.

Si esto no me funciona, cambio el medio y el ambiente. Normalmente yo escribo en el ordenador, en mi escritorio, desde las 9 de la mañana al mediodía, cada día. Si estoy bloqueado, agarro un bloc de notas y me voy de paseo. Puedo ir a un parque o a un bar, y allí trato de superar el bloqueo. Raras veces tengo que ir más allá de este punto, pues esto acostumbra a eliminar mi bloqueo.

En aquellas raras ocasiones en las que aún sigo en blanco, pongo música y bailo. Esto lo vi en un episodio de la serie de televisión *La Ley de Los Angeles*... ¡y realmente funciona!

Si el leer, caminar y bailar no te funciona, prueba a darte un baño caliente. Los efectos tranquilizantes del agua caliente no tienen parangón a la hora de superar los problemas.

Tu última posibilidad de regresar a la productividad es el intentar cambiar de proyecto. En general es una buena idea el limitarse a un proyecto, pero si tu bloqueo es

así de grave, quizá tu subconsciente esté tratando de decirte que aún no estás dispuesto para trabajar en aquello que tienes frente a ti. Un escritor me dijo en cierta ocasión que tu mente sabe cuándo estás dispuesto para hacer algo: cuando lo estés, nada podrá evitar que lo plasmes sobre el papel. Así que, si nada de lo otro te funciona, cambia de tercio y trabaja en otra cosa.

Comunicando las ideas

El ser escritor o máster son tareas solitarias: pasas horas encerrado con tus libros y tus notas, tratando de hacer algo que puede parecerle extraño a la demás gente. Te colocas aparte de esa gente que no comparten tu afición y obsesión (e incluso de aquellos que las comparten).

¡Ánimate! Los escritores siempre cuentan con los grupos o asociaciones de escritores, en los que compartir sus ideas, recibir una crítica honesta e informada, y poder quejarse de lo dura que es la vida que han elegido. ¿Por qué no hacer lo mismo entre los másters? ¿Qué tal una tertulia de creadores de aventuras? Así podrías intercambiar tu último artefacto mágico por el más reciente y mortífero monstruo de un árbitro de otro barrio de tu ciudad. O enterarte de cómo se enfrentan los demás a los «leguleyos de las reglas». Tu campaña no sólo logrará una infusión de nuevas ideas, sino que tú conseguirás nuevas perspectivas de la afición a la que te has dedicado.

Antes de que yo empezase a aplicar a mi creación de campañas lo que sabía como escritor, mis mundos no tenían una consistencia interna, y mis jugadores siempre estaban quejándose y discutiendo conmigo por culpa de eso. Ahora, logro obtener buenos resultados en ambas cosas a las que me dedico. Y tengo una campaña que está organizada, es consistente y ya no representa tanto engorro el dirigirla. Así que sé paciente, aplica estas técnicas y verás cómo tu campaña parece empezar a escribirse por sí sola.

 Patrocina :
modele S.L.

Organizan :



SOJA
TORRE DE CRISTAL
SILMARIL NEGRO

Ven y diviértete

2^{as} JORNADAS DE ROL

VALLADOLID 4-8 JULIO - 1994

Información e inscripción :
Modele, S.L.

C/ Arribas nº7 CP 47002
Tlfno (983)-30-92-50

YA PUEDES JUGAR A ROL EN EL UNIVERSO DE **BATTLETECH**

ediciones
ZINCO

TE OFRECE
LA SEGUNDA
VERSION DE
MECHWARRIOR
EL JUEGO DE
ROL DEL BELICOSO
UNIVERSO DEL
SIGLO XXXI,
CON SUS CAMPOS
DE BATALLA EN
LOS QUE SEÑOREAN
LOS GIGANTESCOS
'MECHS



...y, pronto, una aventura para **MECHWARRIOR**:
el módulo **DESENCADENADO**, que se desarrolla tras
la invasión de la Esfera Interior por los Clanes

¡DEFIENDETE!



Haciendo el combate más rápido en AD&D utilizando el Sistema de Defensa del GACO

Por Blake Mobley

DM: «OK, los ocho trolls se adelantan y atacan al grupo. Tomás, cual es la CA de tu guerrero Thayr?»

Tomás: «Uno delante, dos sin escudo y seis por detrás.»

DM: «Veamos, los trolls muerden y dan zarpazos dos veces, por lo que son tres ataques a la armadura frontal de Thayr. ¿Qué número me habías dicho?»

Tomás: «Uno.»

DM: «De acuerdo. [Tira los dados, calcula, compara con la tabla de GACO, y tira el dado para daños.] La bestezuela muerde a Thayr haciéndole ocho puntos de daño, y le alcanza con las garras, causándole cinco pg más. Ahora, otro troll ataca a Thayr por el flanco derecho. Ese es el lado en el que no lleva escudo, ¿cierto?»

Tomás: «Sí.»

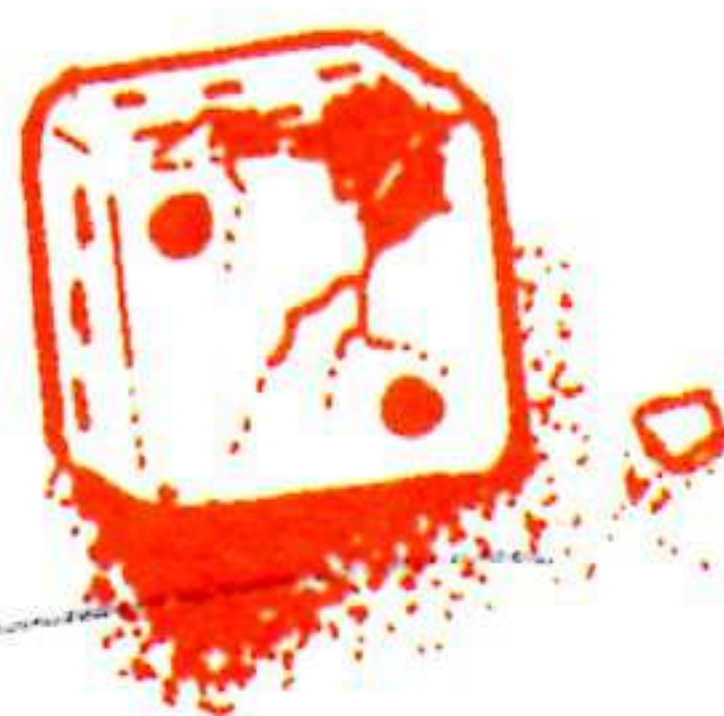
DM: «No recuerdo si su escudo era mágico o no. ¿Qué habías dicho que tenías en clase de armadura sin escudo?»

Tomás [irritado]: «¡Dos!»

DM: «Oh, sí, lo siento. [Lanzando el dado y calculando.] De manera increíble, el troll falla los tres ataques. Thayr debe de haber esquivado en el momento justo. Sólo quedan seis trolls más para el resto del grupo, y vosotros tenéis la iniciativa.»

Diego: «Esto está siendo demasiado largo, y no parece que mi personaje tenga mucho control que digamos sobre su vida. Tiras los dados de ataque y daño detrás de la pantalla para mantener un cierto aire de secreto, pero yo creo que debemos confiar los unos en los otros. Me gustaría que hubiese una forma mejor de hacerlo.»

DM: «A mí también. A veces tengo que limitarme a adivinar si el ataque falla o no cuando hay combates con hordas de monstruos que tienen GACOs diferentes. Tirar los dados y calcular los resultados se lleva mucho tiempo, a pesar de que éste es uno de los sistemas de combate más rápidos que conozco.»



Si esto parece ser el pan nuestro de cada día en tus partidas de D&D y AD&D, este artículo está escrito para ti. Aunque el sistema mediante GACO es un rapidísimo método para resolver combates, se puede mejorar para darle a tu juego un sabor más vívido y realista.

¿Acaso no estaría bien que el PJ pudiera de alguna manera «defenderse por sí mismo»? Esto es posible si permites a cada jugador que tire el dado de ataque de los enemigos de su PJ (esto es, de los PNJ). El GACO determina rápidamente si el personaje ha sido alcanzado. Esto le da al jugador la ilusión de que está controlando algo (a no ser que haga trampas, por supuesto), mantiene las posibilidades de impactar del PNJ en

secreto (al menos de momento), y libera al DM de recordar muchas clases de armadura y de tirar montones de dados. El DM sigue tirando para averiguar el daño que causa un PNJ que tiene éxito en su ataque, lo que mantiene el equilibrio del juego. Obviamente, este sistema es viable sólo si los jugadores confían los unos en los otros. Si es así, esto puede ser una gran ayuda.

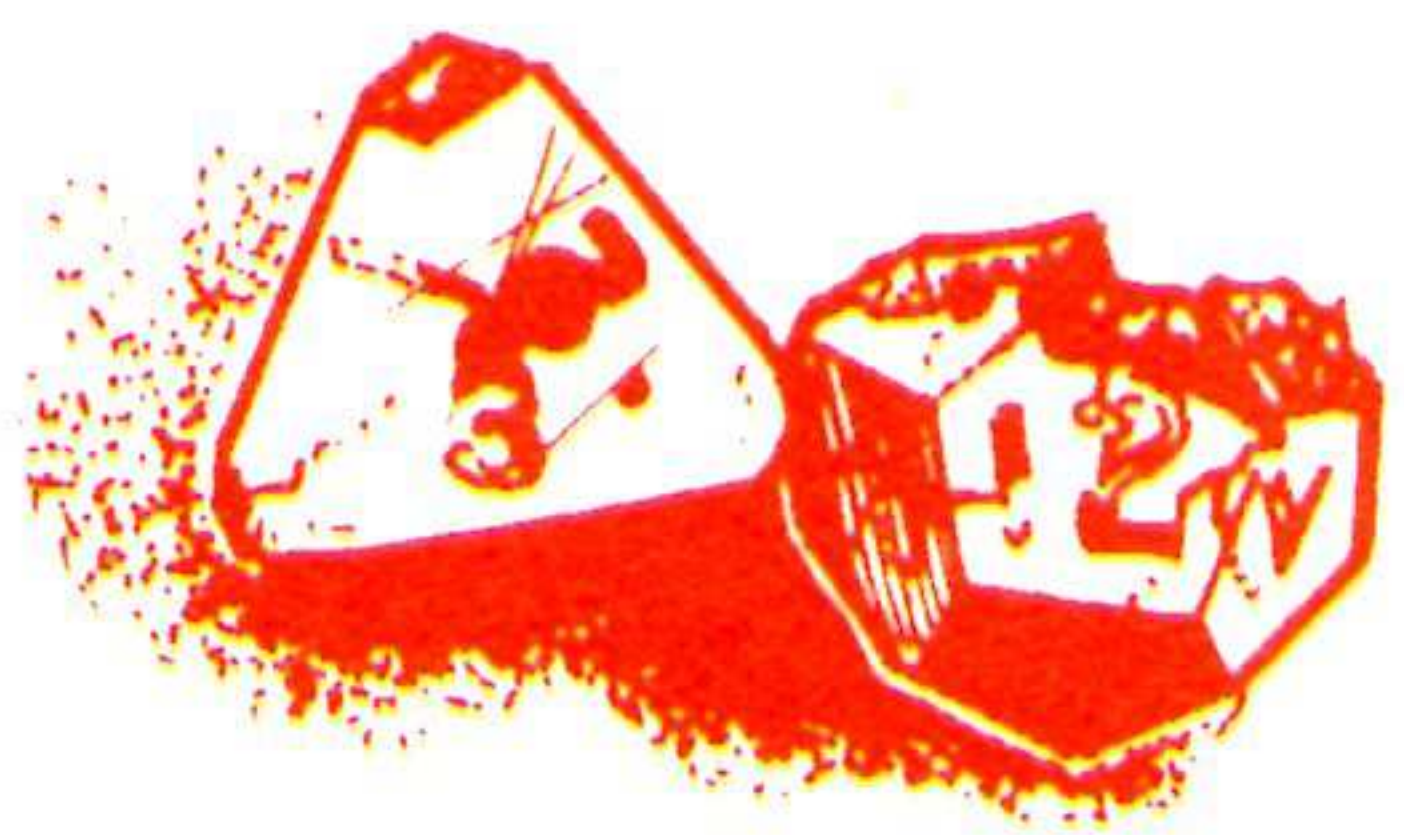
LA DEFENSA DEL GACO

Este sistema de resolución de combates es rápido, sencillo y fácil de adaptar a tus partidas. Cuando el DM precisa resolver cualquier ataque de un PNJ contra un PJ, simplemente informa al jugador qué PNJ le está atacando y con qué medios.

Usando el ejemplo de juego anterior, el DM podría decir: «Tomás, Thayr está siendo atacado por dos trolls, uno por delante y otro por el flanco derecho. Cada troll intenta darte un mordisco y alcanzarte con sus dos garras. Thayr necesita defenderse, y primero se tirarán las dentelladas de los trolls.» Thayr entonces se «defiende», mientras que el DM mira o informa a los otros jugadores de las circunstancias de sus personajes. Un jugador resuelve la defensa de su personaje de la siguiente manera:

1. Tira 1D20

2. Suma la CA aplicable del personaje: frente, sin escudo o espalda («Sumar» significa aquí que un valor en CA positivo incrementará el resultado, y una CA negativa lo hará decrecer. Por ejemplo: un tiro de 10 + CA 2 = 12, mientras que un tiro de 10 + CA -2 = 8)



3. Realiza los dos pasos mencionados por cada ataque del que el personaje se esté defendiendo, anotándolos en un papel si fuese necesario.

4. Informa al DM de las defensas resultantes, en el orden exacto en el que se hayan tirado.

El DM debe explicar que, cuanto más bajo sea el tiro del jugador, mejor es la defensa. Esto tiene sentido, en esencia, ya que los jugadores están ahora tirando por el ataque de sus enemigos (es por eso que una CA negativa reduce el tiro de defensa).

El DM tiene ahora por delante una tarea muy sencilla. Compara el resultado con el GAC0 del enemigo. Los resultados por debajo del GAC0 no se verán coronados por el éxito. Un resultado mayor o igual al GAC0 indica que el oponente golpea al PJ. El DM hará a continuación la tirada de daño pertinente.

Usando el ejemplo previo, el DM indica a Tomás que tire por las defensas de Thayr. Tomás saca 15, 8, y 12 contra el primer troll, y 10, 1 y 5 contra el segundo. Como que el primero de los monstruos atacaba frontalmente, Tomás suma la CA delantera de Thayr (CA 1), obteniendo como resultado 16, 9 y 13 (las tres primeras tiradas más uno, respectivamente). El segundo bicho se lanzaba contra Thayr por el flanco no cubierto por el escudo. Tomás tendría que sumar la clase de armadura sin escudo de su guerrero (CA 2) a la segunda tanda de tiradas, obteniendo 12, 3 y 7. El DM sabe que el GAC0 de los trolls es de 13. Tomás anuncia entonces: «El primer troll sacó 16, 9 y 13, mientras que el otro obtuvo 12, 3 y 7.» Sabiendo que sólo el 16 y el 13 del primer troll alcanzan al PJ, ya que son las únicas puntuaciones iguales o mayores al GAC0 13 del monstruo, el DM tira por daños de un mordisco y un zarpazo, mientras dice al jugador «El primer troll muerde a Thayr, causándole ocho puntos, y le alcanza con las zarpas, lo que son cinco puntos más. Thayr, sin embargo, logra zafarse del otro.»

BENEFICIOS

Un examen atento revela que este proceso no hace más que permitir que los PJ tiren los dados de ataque de sus oponentes en vez de que siempre lo haga el PJ. Algunos pueden pensar que con ello no se gana nada. No es así en este caso, como se demuestra a continuación.

Los jugadores creen que tienen la oportunidad de evitar el ser alcanzados, como si tuvieran el «control» de los dados (lo que no es cierto, a no ser que el jugador haga trampas; se recomienda hacer tiros a la vista con dados que se usen asiduamente). Los jugadores hacen todas las tiradas de ataque en el juego, permitiendo al DM que se concentre en otras tareas. Además, así los jugadores

toman parte activa en la fase de combate, haciendo el juego mucho más vivo ante sus ojos.

El DM sólo necesita tener el dado de daño correcto en la mano y recordar el GAC0 de cada enemigo. Puede así calcular los daños rápidamente mientras los jugadores informan del resultado de sus defensas. Esto da vida al juego y permite al DM ofrecer interesantes explicaciones acerca de por qué el ataque falla o acierta, añadiendo más realismo a la partida. Cuando los personajes encuentran por primera vez al monstruo «X», no tienen la menor idea de cómo se defenderán ante los ataques de la alimaña. Sin embargo, si los jugadores tiran por defensa, llegarán a caer en la cuenta de que con un tiro de, pongamos por caso, 12 o menos, se evita el daño, igual que un guerrero de verdad aprendería pronto a esquivar, parar y moverse evitando que le alcanzara un adversario también real.

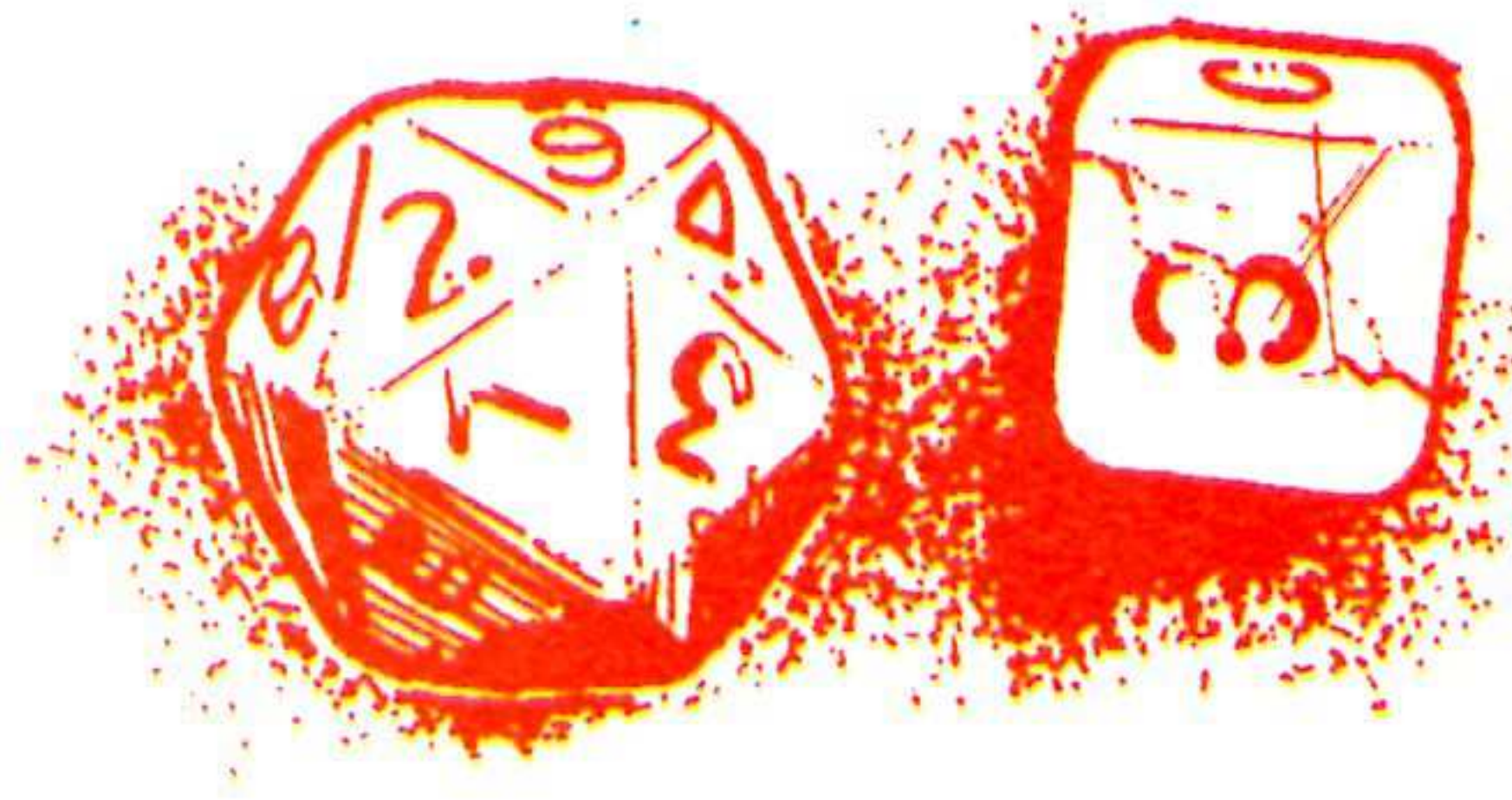
Los jugadores con experiencia podrán empezar a «rolear» el combate en un alto grado, haciendo comentarios como: «Ah, Thayr esquivo decidido... ¡Pero un tremendo zarpazo hiere su flanco derecho!»

APLICANDO EL SISTEMA

Si un DM cree que puede confiar plenamente en los jugadores, puede permitirles que tiren por defensa simultáneamente. El combate es entonces vertiginoso.

Aún hay algunos modificadores al combate que el DM debería tener en cuenta, como el **bonus** de +2 por ataque por la espalda, el **-4** si el objetivo es invisible, etcétera. El DM deberá encargarse del cálculo de dichos modificadores si los jugadores no tienen mucha soltura con ellos o si éstos han de ignorar dicho modificador por alguna causa. Por ejemplo, si uno de los trolls lanza una cachiporra a Tahyr desde distancia media, y Tomás dice que su defensa es de 12, el DM simplemente aplica la penalización de **-2** asociada con la distancia media e informa a Tomás de que la porra ha fallado sin más.

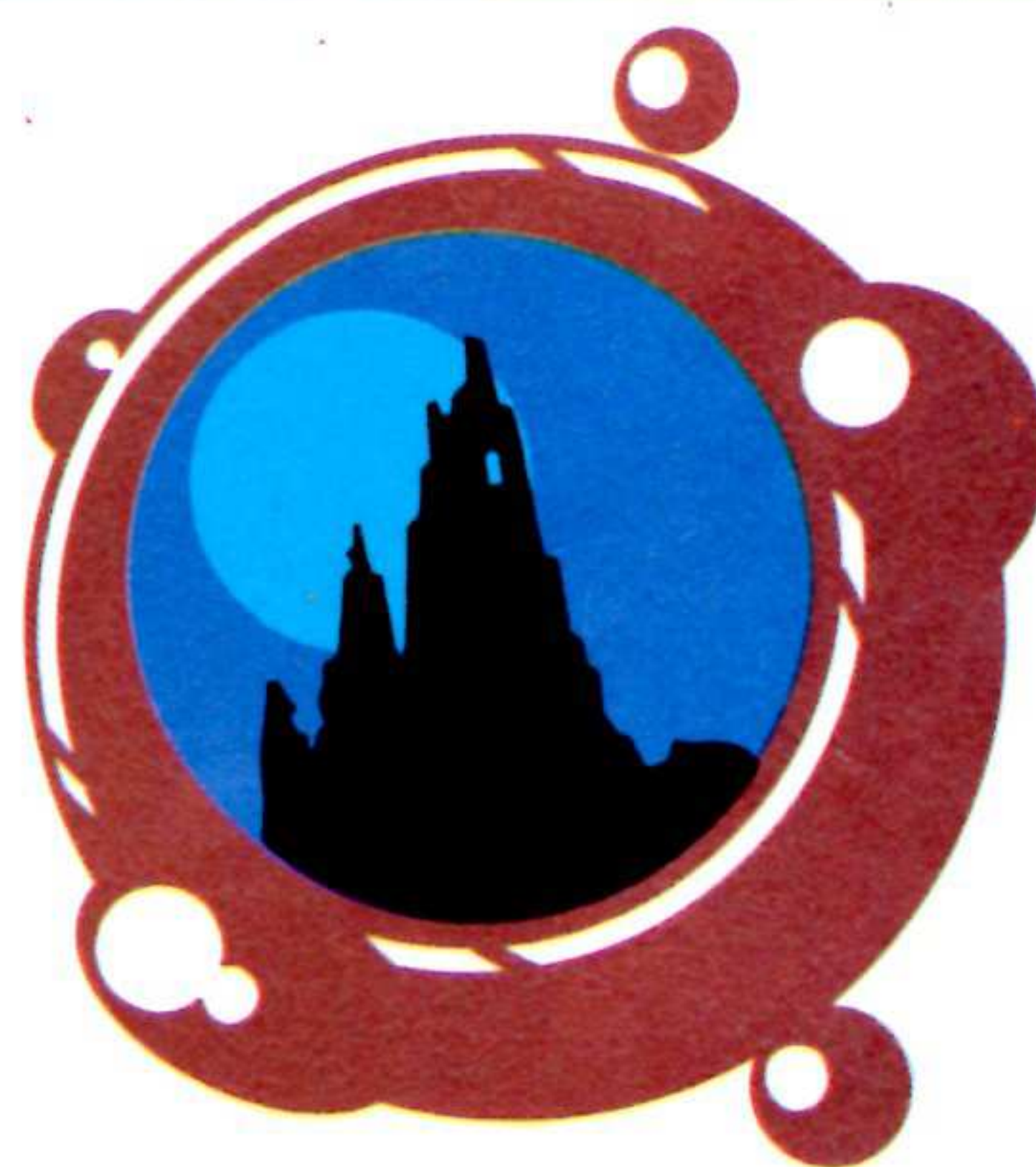
Quizá la mejor manera de manejar este último punto es dejar clara la regla explícita de que los jugadores no pueden hacer ajustes por modificador, a no ser que el DM lo diga de manera específica, algo así como: «Tomás, súmale



2 a los tiros de defensa de Thayr contra esos ataques por la espalda.» Esto permite al DM decretar la cuestión de los modificadores como él quiera.

Si pones a prueba el sistema de defensa del GAC0 en tu campaña, úsalo en varias partidas, permitiendo que los jugadores se adapten a él. Luego pregúntales que qué les ha parecido la variante. Asegúrate de que señales todos los pros y los contras desde tu punto de vista, al igual que escuchas los suyos. Una buena práctica es votar en secreto si el nuevo método va a ser adoptado o no.

En cualquier ocasión, espero que el sistema de defensa del GAC0 mejore la calidad de tus partidas. Lo he estado probando durante todo un año con mi club, y ha llegado a ser utilizado en la GEN CON del año 1990, y en la final europea del torneo de la GEN CON del año 1991. La mayoría de los encuestados afirmaron que les parecía una mejora muy dinámica.



Todo en:

- **Juegos de simulación**
- **Comics**
- **Literatura fantástica**

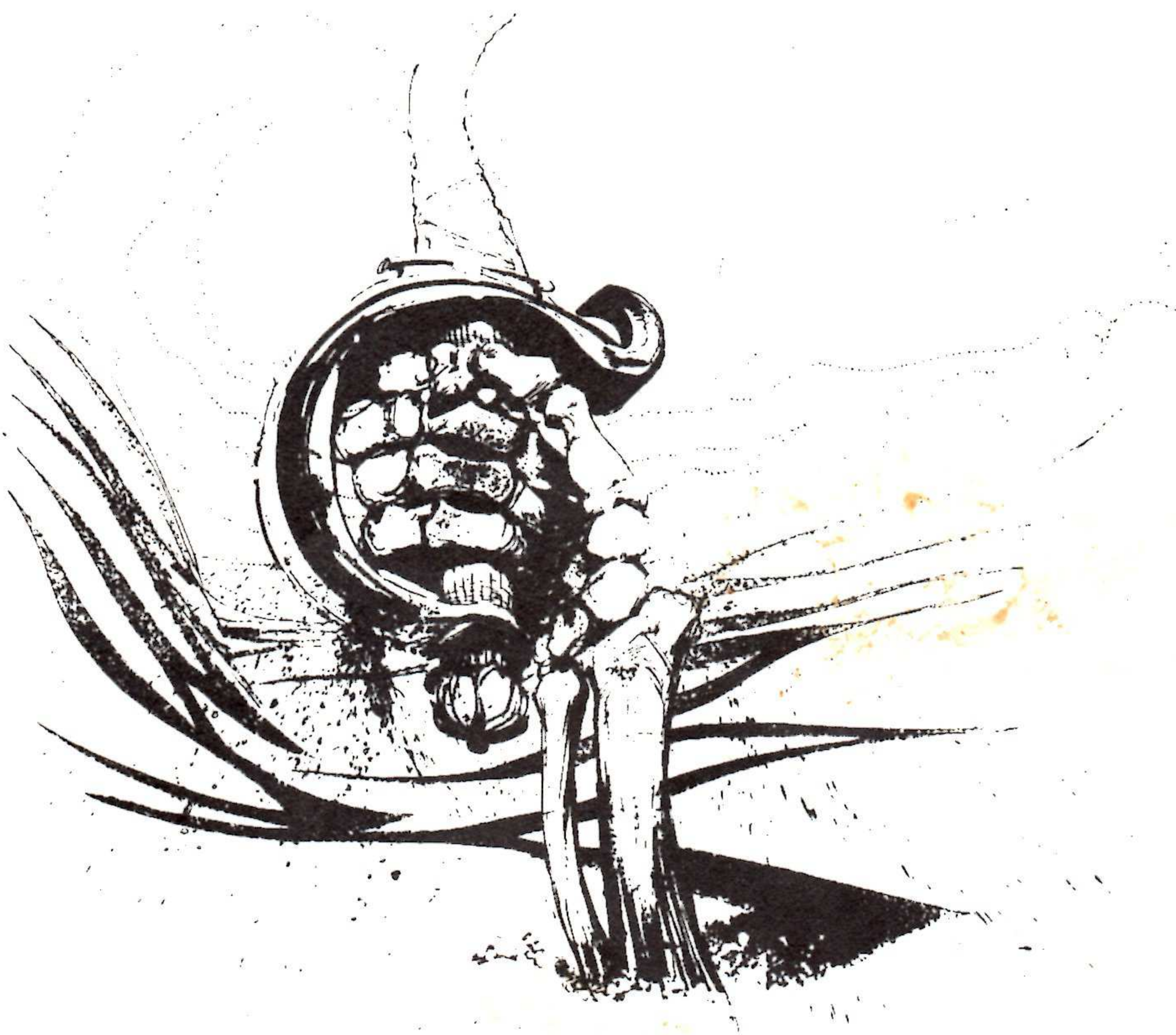


Stigai
JUEGOS/JOKALDIAK

**Servimos a todo el Estado.
Consúltanos sin compromiso.**

**Nos encontrarás en Iparraguirre 71, 48012 Bilbao o
llamando al teléfono 4218868, con el prefijo 94 si
llamas desde fuera de Bizkaia.**

la ISLA de la ABADIA



la ISLA de la ABADIA

por Randy Maxwell

Ya es tiempo de ir a la
playa

Dibujos de Peter Clarke

Randy escribe: «Mi introducción al mundo del *D&D* fue el viejo, ahora legendario, libro azul. De esta introducción guardé un nostálgico cariño por las aventuras de *D&D* para niveles bajos. El juego se ha expandido enormemente desde aquellos primeros, sencillos días, y mis módulos se crecieron junto con él. Para esta aventura, he buscado volver hacia atrás en el tiempo a los básicos (no es ningún juego de palabras intencionado) y hacer un módulo que requiera únicamente las reglas, monstruos y objetos mágicos del Básico (ya sea la vieja caja roja o la nueva caja negra: el antiguo libro azul no es necesario).

«La Isla de la Abadía» es una aventura de *D&D* para 4-6 personajes jugadores de niveles 1-3 (sumando un total de 12 niveles). El grupo de aventureros debería de ser básicamente Legal en alineamiento y de diversas clases, con al menos un clérigo de tercer nivel, o dos o más clérigos de niveles bajos.

Si bien todas las referencias a páginas están dadas para el libro de *D&D Rules Cyclopedia* (*Enciclopedia de Reglas del D&D*, abreviado *RC*), esta aventura usa únicamente aquellas reglas, monstruos y tesoros aparecidos en el nuevo *D&D* («caja negra»).

La localización exacta de la aventura es relativamente poco importante. Los másters pueden emplazar la isla en cualquier área remota que les parezca adecuada.

Antecedentes de la aventura

En los últimos tres meses, los malvados clérigos de la isla de la Abadía han combatido violentamente contra una numerosa banda de piratas locales, y su enfrentamiento ha dejado la isla deshabitada. Los piratas incendiaron la abadía y ésta ardió hasta los cimientos, pero sufrieron tantas bajas que les fue difícil mantener su control sobre la zona y fueron finalmente eliminados por los marineros locales. Ahora, los marineros desean reclamar la pequeña y estratégicamente emplazada isla para construir en ella un faro. Hace tiempo que no han podido desembarcar con seguridad en la isla. Cada intento de poner pie en ella ha finalizado en una sangrienta pelea contra una horda de muertos vivos.

Los PJ son contratados por el gremio de marinos locales con la finalidad de que exploren y limpien la isla de cualquier peligro que impida llevar a cabo la construcción del faro. El gremio está dispuesto a pagar hasta dos mil monedas de oro una

vez haya sido completado el trabajo, el cual será verificado por algunos miembros del gremio antes de que se realice el pago.

El gremio de marinos proporcionará al grupo de aventureros el transporte a la isla. El punto de partida de los aventureros es otro faro, situado a un día de navegación costa arriba. Este faro dispone de un puerto seguro donde los PJ pueden retirarse a descansar, reabastecerse o reagruparse.

El gremio de marinos también proporcionará a los PJ con cualquier elemento de equipo listado en la página 69 del RC, excepto símbolos sagrados, agua bendita, herramientas para ladrones y trampas para lobos. El gremio no podrá proporcionar a los PJ ningún tipo de arma o armadura. El precio de cualquier equipo usado por los PJ deberá ser dejado en prenda en el gremio, pudiendo ser recuperado devolviendo el equipo o cuando haya finalizado la aventura.

El gremio proporcionará al grupo de aventureros la embarcación, tripulada por algunos de sus miembros, que necesitan para alcanzar la isla. Los marinos no se acercarán a tierra o intentarán rescatar a los PJ si éstos tienen algún problema. El grupo de aventureros deberá acordar algún tipo de señal para comunicarse con dichos marinos, para cuando quieran ser recogidos de la isla, etcétera.

Marineros (5): CA 9; nivel 0 - humano normal; PV 3 c/u; #AT 1; Daño por arma; MV 36 (12); TS HN; ML 7; AL L; daga.

Para el dungeon máster

El faro donde los PJ iniciarán su aventura está a cargo de un oficial militar ya retirado, llamado mayor Ursa. El Mayor, como es conocido localmente, es un hombre enorme con pecho de barril, una brillante barba pelirroja y un anillo de pelo gris rojizo rodeando su calva cabeza. Ha sido un hombre de armas que ha servido en gloriosas conquistas y amargas derrotas. Sus vestidos usuales son una falda escocesa de chillones colores rojo y amarillo, con su martillo de guerra y daga colgando de un gran cinto de cuero.

Mayor Ursa: CA 6; G5; PV 22; #AT 1; Daño con arma; MV 36 (12); TS G5; ML 10; AL N; Fue 18; Int 17; cota de placas, martillo de guerra, daga.

El Mayor ha vivido una larga y dura carrera de luchador, y lleva ahora la solitaria vida de un farero. Pese a que es considerado como persona excéntrica y poco comunicativa, es un respetado miembro de la comunidad y del gremio de marinos. Si el Mayor es atacado por los PJ, los

ciudadanos locales se reunirán para su defensa. El gremio de marinos rápidamente ofrecerá una recompensa por los PJ y los aventureros se verán pronto perseguidos como criminales. El Mayor no guarda en el faro el importe del trabajo que los aventureros realizarán para el gremio, ni nada de valor (excepto comida, bebida y equipo náutico diverso).

El Mayor proporcionará a los PJ la siguiente información concerniente a la isla de la Abadía:

El único lugar seguro para desembarcar en esa pequeña isla rocosa, que está rodeada de un anillo de arrecifes, es una playa arenosa conocida como las Dunas de la Calavera. Las dunas se hallan plagadas de no muertos, debido a que los clérigos de la abadía crearon un ejército de esqueletos para guardar la playa. Los esqueletos permanecen en guardia bajo la arena y atacan a cualquiera que se acerque.

Algunos de los muchachos y yo hemos intentado desembarcar en diferentes lugares de las dunas, pero los esqueletos parecen encontrarse por todas partes. Los pobres tipos con los que he ido no tienen estómago para este tipo de batalla, y yo ya estoy demasiado viejo para estos trotes. Cuando los esqueletos empezaron a desenterrarse de la arena y blandir sus espadas en dirección a nuestras cabezas, corrimos atropelladamente hacia los botes buscando refugio.

Los piratas debieron desembarcar de alguna forma. Probablemente existe un camino a través de los no muertos, pero encontrarlo es el problema. No nos lanzamos sobre los piratas hasta que no abandonaron la isla. Al parecer, habían recibido tanto como habían dado. Eran un miserable y pobre grupo cuando atacamos y derrotamos lo que quedaba de ellos. Una de sus embarcaciones consiguió huir de nosotros, pero conseguimos hundir las otras. El mar y los tiburones acabaron con los supervivientes, debido a lo cual no pudimos tener un relato de primera mano de lo que había ocurrido en la isla o de cómo atravesaron las dunas los piratas. Tal vez no haya un camino seguro, pero eso nunca se sabe hasta que se intenta.

Respecto a la Abadía ¿quién lo sabe con seguridad? Nosotros no hemos conseguido acercarnos al lugar. Estuvo saliendo humo de la isla durante varios días, después de que los piratas la atacaran. Tal vez por eso debieron abandonar la isla, o tal vez la abadía ardió y los clérigos están esperando

reconstruirla. No lo sé. Y por esto es para lo que habéis sido contratados, para averiguarlo.

El mayor Ursa no ha sido colocado aquí como un oportuno mercenario, y no se unirá automáticamente al grupo de PJ. El Mayor sólo se sumará al grupo si éste realiza un intento de desembarco en la isla y los defensores o defensas de ésta se encuentran claramente más allá de las capacidades de los PJ. En este caso, les acompañará para ayudarles a limpiar la isla para el gremio de marinos, ya que no está interesado en la búsqueda de tesoros.

Si el Mayor acompaña al grupo, el gremio deberá buscar y pagar a un sustituto para que se haga cargo del faro mientras el Mayor se halla fuera. Debido a esto, la recompensa de los PJ se verá reducida en mil monedas de oro. Además, si el Mayor acompaña a los PJ, recibirá una parte proporcional de la recompensa y una parte proporcional de cualquier tesoro hallado en la isla.

En términos de juego, el propósito primario del mayor Ursa es el de servir de PNJ conducido por el máster, para cuando éste desee proporcionar información a los jugadores. A discreción del máster, el Mayor puede ofrecer sugerencias, advertencias y consejos ocasionales. Estas indicaciones no deben darse inmediatamente cuando son requeridas.

Las sugerencias del Mayor concernientes a la situación táctica en la isla dependen de cuánta información le den los PJ sobre el lugar, sus moradores, sus trampas y sus monstruos. Preguntas del tipo de «¿Qué sabe acerca de unos túneles que encontramos bajo las ruinas?» son inapropiadas, debido a que el Mayor desconoce que existan túneles bajo la abadía. Los PJ primero deberán describir los túneles (ver «El Camino Tortuoso») y la situación de los mismos, antes de que el viejo farero pueda darles su opinión. El Mayor no tiene por qué saberlo todo de cada asunto. Posibles sugerencias que pueda hacer el Mayor se hallan incluidas bajo los encabezamientos apropiados. Los PJ no tienen por qué tener en cuenta todos o parte de los consejos que el Mayor pueda darles.

La isla

La isla de la Abadía es un islote pequeño, de dos millas de largo y una milla de ancho. Pese a su pequeñez, consiste en una gran formación rocosa que surge del océano. El mar ha batido y desmenuzado sus acantilados, debido a lo cual la isla por entero está rodeada de peligrosos arrecifes formados por rocas caídas. Las olas

Q130

M
G
A
I
N



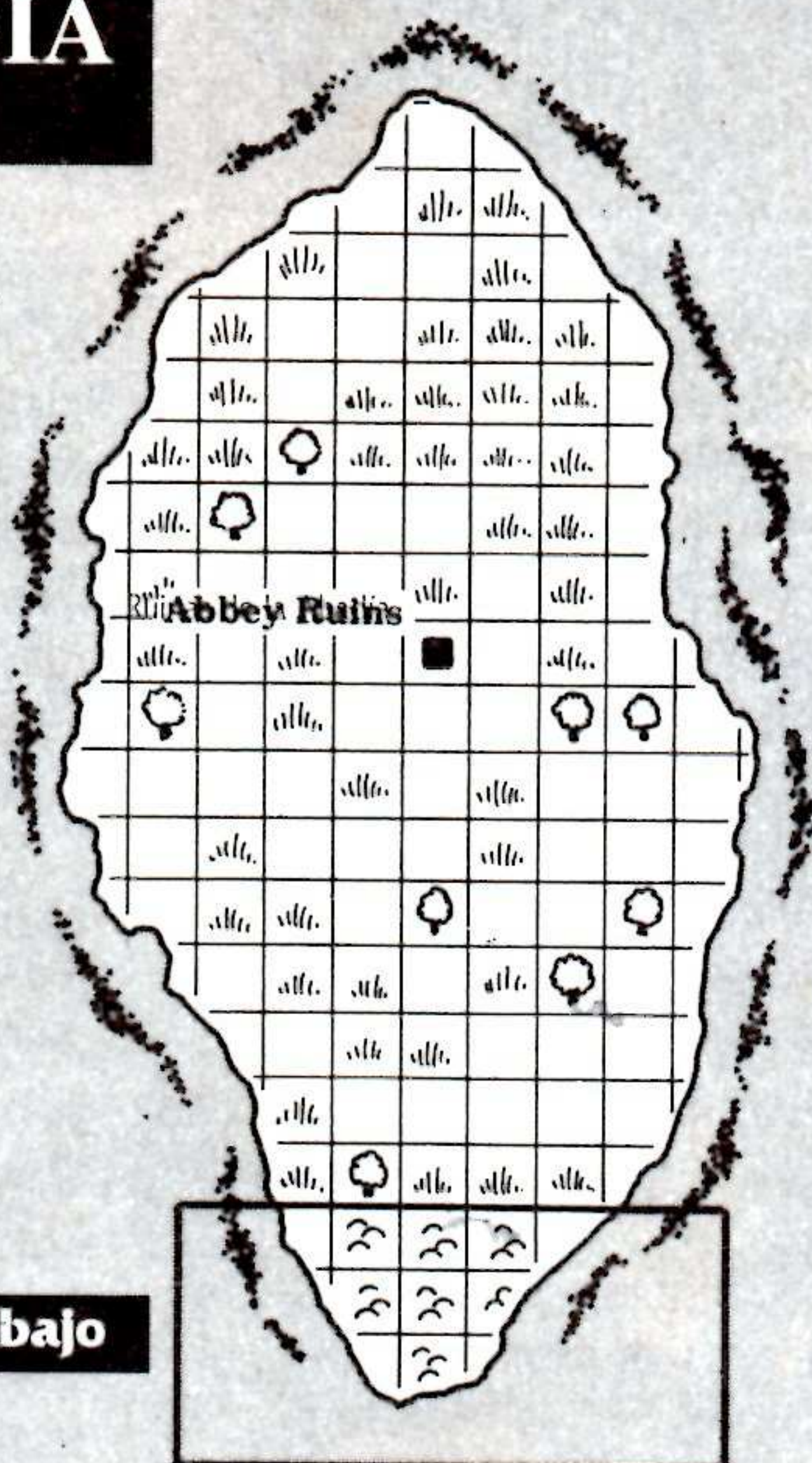
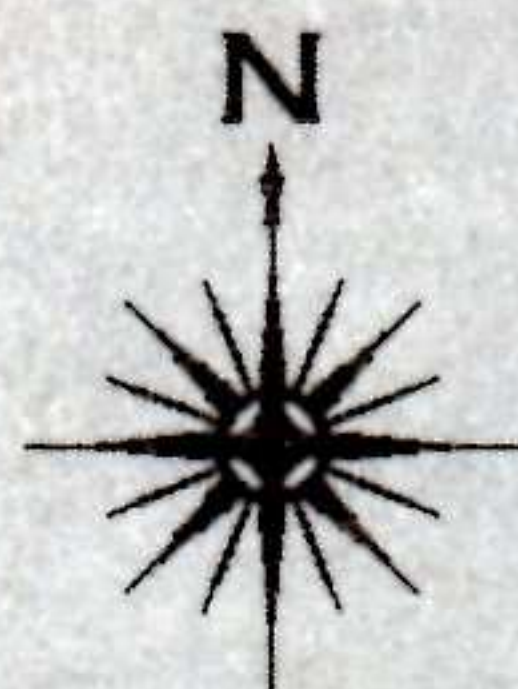


Ilustración del módulo:
LA ISLA DE LA ABAZIA

la ISLA de la ABADIA

ISLA DE LA ABADIA

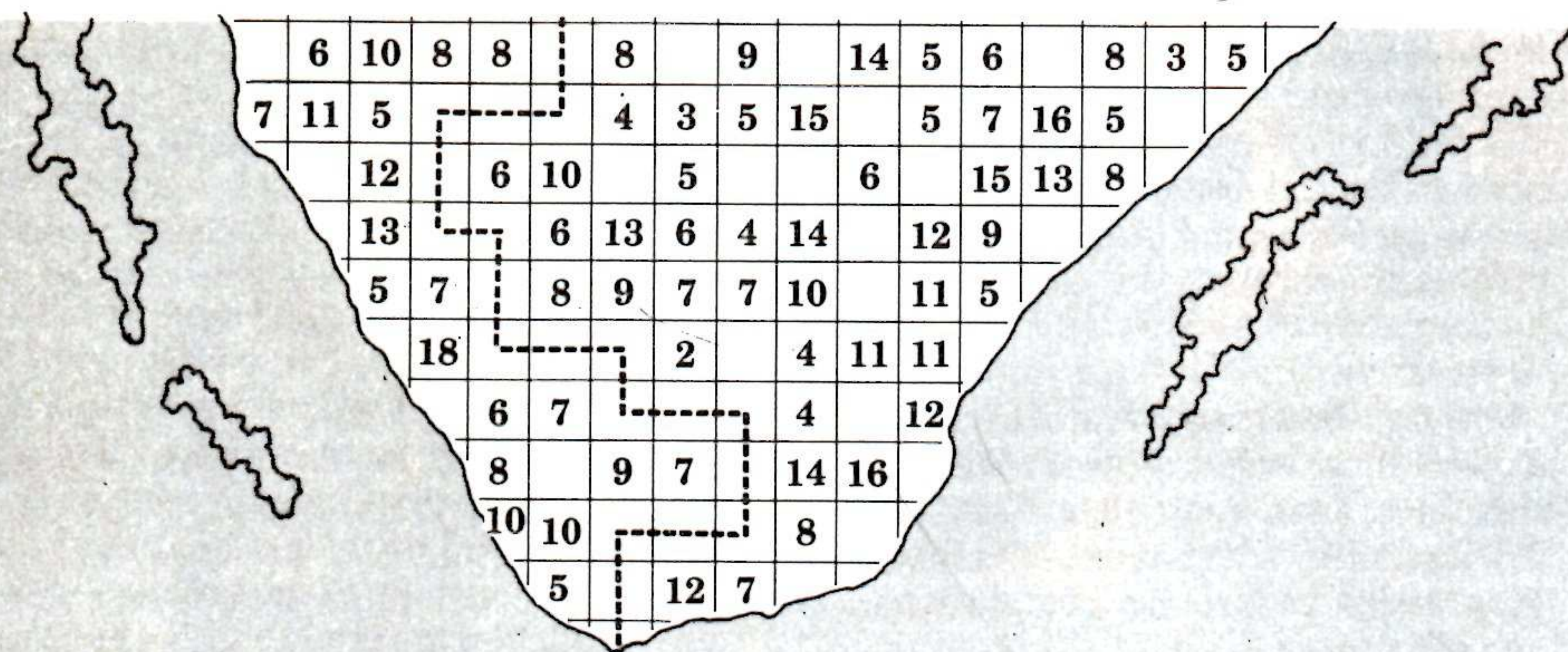
1 Cuadro = 150 m



Ver Abajo

LAS DUNAS DE LA CALAVERA

1 Cuadro = 50 m



Ruta de los Piratas

rompen en dichos arrecifes, haciéndolos evidentes incluso para los hombres de tierra adentro poco acostumbrados a los asuntos de la mar; cualquier intento de navegar entre los arrecifes puede acabar en desastre.

De hecho, no hay un buen motivo para intentar pasar a través de las peligrosas rocas, ya que los acantilados de granito que hay tras las mismas no ofrecen lugar alguno donde desembarcar. Únicamente las dunas que se hallan en la punta meridional de la isla ofrecen un lugar seguro para desembarcar (ver «Dunas de la Calavera»).

La isla apenas tiene fauna, y la flora está compuesta por hierbas, pequeñas plantas y unos pocos, nudosos y retorci-

dos árboles y arbustos. Los pocos animales que hay en la isla fueron importados por los clérigos, deliberada o accidentalmente, cuando construyeron la abadía. (Ver la tabla de «Monstruos errantes de la isla de la Abadía».) La isla se halla a dos horas de navegación del continente.

Las dunas de la Calavera

Las dunas de la Calavera se encuentran tras una playa de gruesa arena marrón situada en la punta meridional de la isla. Las dunas se encuentran desoladas; únicamente pueden encontrarse ocasionales matorros de raquíta hierba en alguna hondonada de la arena. Cuando la abadía fue construida, los malvados clérigos

poblaron las dunas con centenares de esqueletos traídos del continente para la defensa de la isla. El abad poseía un cetro que permitía el paso seguro a través de las dunas, pero este cetro fue destruido por el fuego que acabó con la abadía.

Ahora los esqueletos forman un incontrolado «campo minado» de no muertos. Cuando alguien pasa cerca de ellos, los esqueletos animados salen de la arena y le atacan. Es imposible burlar a los esqueletos avanzando en silencio, ya que detectan a los intrusos por el ruido, pero también por las vibraciones causadas por el movimiento y la presión sobre la arena. Cuando los piratas atacaron, los esqueletos les hicieron pagar caro su desembarco, pero los piratas eventualmente consiguieron abrirse camino a través de los no muertos y alcanzar la abadía.

Si los PJ entran en las Dunas, el DM deberá llevar un control de la ruta seguida por ellos al atravesar las dunas en el mapa de las Dunas de la Calavera. Asume que los PJ desembarcan en la punta más meridional de las dunas, a menos que los jugadores decidan hacerlo en otro lugar. El mapa muestra las áreas guardadas por los no muertos y el errático sendero trazado por los piratas caóticos a través de los mismos.

Cuando los PJ entren por primera vez en las dunas, los montículos de arena se encuentran tranquilos y sin ningún sendero o huella marcado en ellos. El avanzar a través de la arena suelta de las dunas es difícil, y la capacidad de movimiento se verá reducida a la mitad.

Si un PJ entra en un área sin marca, no sucederá nada. Cualquiera que entre en un área marcada con un número se verá inmediatamente atacado por un número igual de esqueletos. El número de esqueletos marcado es igual al máximo número de esqueletos en esa área. Por ejemplo: Los PJ entran en una área numerada marcada con un «7». Esto significa que siete esqueletos se levantan de la arena y defienden ese área determinada hasta que no hayan sido destruidos. Si cinco de esos siete esqueletos son destruidos, únicamente dos esqueletos se levantarán y atacarán a los PJ cuando vuelvan a entrar en esa área. Una vez han sido destruidos todos los esqueletos de un área, esa área queda limpia y puede ser atravesada de forma segura (esto no impide a otros esqueletos el perseguir a los PJ hasta esa área).

Si los PJ caminan a lo largo de la línea que separa directamente dos áreas guardadas, se verán atacados por los esqueletos de ambas áreas. Si los PJ pasan sobre el lugar en forma de cruz donde se juntan cuatro áreas, se verán atacados por los

esqueletos de dichas cuatro áreas (o por aquellos de las cuatro áreas que actualmente estén guardadas).

Cuando atacan, los esqueletos surgen de la arena en un solo asalto. Pese a estar llenos de incrustaciones de arena ésta no les estorba para nada, debido a lo cual ellos mantienen su capacidad normal de movimiento cuando se mueven por las dunas. Cada esqueleto se encuentra armado con una oxidada espada corta o un decrepito sable. Las espadas harán el daño normal (1-6 puntos de daño cada una) pero no si están demasiado oxidadas y dañadas como para ser aprovechadas o vendidas por los PJ. Debido a que el mayor Ursa ha advertido a los PJ de la presencia de los esqueletos, los PJ no se verán sorprendidos por éstos. La Iniciativa se tirará normalmente.

Esqueletos: CA 7; DG 1; PV 5 c/u; #AT 1; Daño por arma; MV 18 (6); TS G1; ML 12; AL C; PE 10; RC pag. 204.

Los esqueletos defienden únicamente su propia área y no perseguirán a nadie a más de 15 m de ella. Además, los esqueletos no perseguirán a nadie que entre en el agua. El agua de mar no les perjudica de ninguna forma –simplemente, en su día no recibieron órdenes de defender dicha área–. De este modo, desembarcar en la playa y caminar por el agua poco profunda rodeando las dunas es una ingeniosa forma de evitar a los esqueletos, aunque el escalar los acantilados puede convertirse en una mortal tarea. No sugieras a los jugadores esta opción, deja que sean ellos quienes se decidan por esta alternativa o el avanzar luchando a través de las dunas.

Después de haber expulsado a los intrusos de su área, los esqueletos volverán a enterrarse en la arena. Esto proporciona una ventaja a los PJ, pues pueden fijarse donde se esconden los esqueletos y señalar dichas áreas. De todas formas, la constante brisa marina que sopla sobre la arena suelta de las Dunas de la Calavera borra todas las huellas de pisadas y otras marcas después de veinticuatro horas. Si los PJ marcan las áreas guardadas por los esqueletos, deberán usar algo permanente, como palos, conchas, etcétera.

Los clérigos pueden intentar expulsar a los no muertos después de que éstos hayan surgido de la arena. Cualquier intento de expulsar a los no muertos antes de que éstos hayan surgido de la arena falla automáticamente. Si un clérigo expulsa con éxito uno o más esqueletos, el esqueleto no huye si no que, inmediatamente, vuelve a enterrarse en la arena. La expulsión dura 1d10+4 asaltos para todos los esqueletos afectados por una expulsión con éxito (la tirada es general, no por cada

Monstruos errantes de la isla de la Abadía

Una vez los PJ hayan sobrepasado las Dunas de la Calavera y se encuentren en el área principal de la isla, el DM deberá lanzar 1d6 seis veces por día: al amanecer, al mediodía, al ocaso y a medianoche, y dos veces más a su entera discreción. Si el resultado de la tirada es un 1, tiene lugar un encuentro.

Los encuentros en exteriores se diferencian de los encuentros normales en los dungeons por el hecho de que se inician a mayores distancias. Las distancias dependerán del tipo de terreno y de la iluminación disponible (RC, página 93). Para determinar la distancia a la que tiene lugar el encuentro a lo largo del día, lanza 4d6 y multiplícalo por 10, para obtener un número entre 40 y 240. El número resultante será la distancia en metros a la que es avistado el monstruo y se produce el encuentro. Los encuentros nocturnos se producen a una distancia de 2d6 x 10 metros, debido a que la criatura debe acercarse a la luz del campamento o antorcha o a alcance de infravisión para poder ser vista (aun así, puede escucharse cómo se aproxima a una distancia superior a la obtenida por la tirada).

Si tiene lugar un encuentro, lanza 2d10 y consulta la tabla siguiente:

2. Zombis (5): CA 8; DG 2; PV 9 c/u; #AT 1 garra o 1 arma; Daño 1-8 o por tipo de arma; MV 27 (9); TS G1; ML 12; AL C; PE 20; RC pag 213. *PE 35*

Estas criaturas se mueven juntas y siempre son halladas en grupo antes que individualmente. Si los PJ destruyen uno o más zombis en un encuentro, reduce el número en que aparecen para los siguientes encuentros. Una vez han sido destruidos los cinco zombis, elimina esta opción como encuentro.

3-4. Estirges (1-4): CA 7; DG 1*; PV 4 cada una; #AT 1; Daño 1-3; MV 9 (3); en vuelo 54 (18); TS G2; ML 9; AL N; PE 13; RC pag 208. *PE 65*

Estas criaturas se alimentan principalmente de las mulas, ratas, y ratas gigantes que pueblan la isla. Se encuentran bastante agresivas y más que deseosas de variar su dieta saboreando aventureros. Una vez hayan sido eliminadas las cuatro estirges, elimina esta opción como encuentro.

5-7. Ciempiés Gigante (1-6): CA 9; DG 1/2*; PV 2 c/u; #AT 1 mordisco; Daño Veneno; MV 18 (6); TS HN; ML 7; AL N; PE 6; RC pag 163. *PE 65*

Estas criaturas pueden ser halladas bajo las rocas, en los montones de basura y en cualquier cavidad húmeda de la isla.

8-11. Ratas normales (5-24): CA 9; DG 1 PV cada una; #AT 1 mordisco por cada grupo de 5-10; Daño 1d6 más Enfermedad; MV 18 (6); nadando 30' (10'); TS HN; ML 5; AL N; PE 2; RC pag 201. *PE 15*

12-14. Ratas Gigantes (2-12): CA 7; DG 1/2; PV 3 cada una; #AT 1 mordisco cada una; Daño 1-3 más Enfermedad; MV 36 (12); nadando 18 (6); TS HN; ML 8; AL N; PE 5; RC pag 201. *PE 15*

15-17. Mula (1-2): CA 7; DG 2; PV 9 cada una; #At 1 patada o 1 mordisco; Daño 1-4 o 1-3; MV 36 (12); TS HN; ML 8; AL N; PE 20; RC 195. *PE 35*

Las mulas de la abadía se han tornado salvajes y ahora vagan por toda la isla. Las mulas son inofensivas y no atacarán si no son provocadas. El DM debe tener en cuenta el no dar puntos de experiencia por la muerte sin motivo de las mulas y está en su derecho si quiere deducir puntos de experiencia del total de los PJ que lleven a cabo acciones semejantes. Si los PJ's intentan capturar a las mulas con la finalidad de convertirlas en animales de carga, da a los personajes la totalidad de los puntos de experiencia que vale cada mula capturada. Las mulas capturadas pueden ser vendidas al precio de treinta monedas de oro cada una. Las mulas sufren bastante por la poca agua potable que hay en la isla, debido a lo cual los PJ pueden usar el agua fresca que puedan transportar como cebo. Únicamente hay cinco mulas en toda la isla. Una vez hayan sido todas capturadas o muertas, elimina esta opción como encuentro.

18-19. Esqueletos (10): CA 7; DG 1; PV 5 cada uno; #At 1; Daño con arma; MV 18 (6); TS G1; ML 12; AL C; PE 10; RC pag 204. *PE = 15*

Al igual que los zombis listados anteriormente, estas criaturas vagan juntas por la isla y serán encontradas en grupo antes que individualmente.

20. Araña gigante Viuda Negra: CA 6; DG 3*; PV 15; #At 1 mordisco; Daño 2-12 más Veneno; MV 18 (6); en la tela 36 (12); TS G2; ML 8; AL N; PE 50; RC pag 206. *PE 175*

Esta araña era el animal de compañía del jefe de la abadía. Escapada de su jaula de madera cuando la abadía ardió, ahora vaga por la isla en busca de presas. La araña se encuentra siempre hambrienta y es un cazador agresivo. Si la araña viuda negra muere, considera este resultado como que no ha tenido lugar ningún encuentro.

la ISLA de la ABADIA

esqueleto). Después de transcurrido este tiempo, los esqueletos volverán a salir y atacar si los PJ todavía se encuentran en su área.

Si los PJ atacan esqueletos todavía enterrados sufrirán un —2 a la tirada para impactar y a la tirada de daño, debido a que no pueden ver con claridad dónde se halla su objetivo y a que la arena amortiguará su golpe. Si un esqueleto enterrado es atacado, él mismo y los otros esqueletos que haya en esa área se levantarán y atacarán (incluidos los esqueletos que hayan sido expulsados).

El cómo los PJ cartografíen las dunas es cosa suya. No obstante, el DM puede sugerir uno o ambos de los dos sistemas siguientes: la indicación por parte del mayor Ursa de que sería aconsejable que hagan un mapa de los peligros que hay en las dunas o, antes de que empiece el juego, la entrega por parte del DM a los jugadores de un útil mapa cuadrulado de la zona que sería de gran ayuda.

Si lo PJ se ven incapaces de forzar un camino a través de las dunas, deberán volver al faro y pedir consejo al mayor Ursa. Si preguntan qué táctica puede ser la mejor contra los esqueletos, sugerirá lo siguiente: «Limpiad una o dos zonas en las Dunas de la Calavera y usadlas como base y zona segura, luego explorad y comprobad las dunas hasta que hayáis limpiado un camino.» Si son necesarios más consejos básicos, comentará a los PJ: «Los guerreros y los clérigos disponen de valiosas ventajas aquí. Los otros miembros del grupo pueden intentar también ayudar a los guerreros a destruir a los no muertos o a los clérigos a tener oportunidad de expulsarlos.»

Los supervivientes

La isla de la Abadía no se encuentra deshabitada. Un pequeño grupo de clérigos y guardas de la abadía consiguió sobrevivir al ataque de los piratas, y ahora llevan una vida espartana entre las ruinas. Han improvisado toscos acomodos en los sótanos de la abadía. El huerto de la abadía y algunos barriles de carne de buey y cerdo en salazón han sobrevivido al ataque de los piratas. Los supervivientes pescan desde los acantilados más bajos y lanzan y recogen (con cuerdas arrojadas desde esos mismos acantilados) baldes llenos de agua de mar. Usando conjuros de Purificación de Agua y Alimentos en el agua de mar, los clérigos de la abadía se proveen de la suficiente agua para cubrir sus necesidades: beber, cocinar, limpiar y regar el huerto.

Por desgracia para los supervivientes,

éstos no disponen de embarcación alguna ni de medios para construirla. Los pocos y retorcidos árboles y arbustos de la isla son incapaces de proporcionar la madera suficiente para construir incluso una canoa o una simple balsa. Los supervivientes han perdido el control sobre los no muertos de las Dunas de la Calavera y deberían luchar si desean abrirse camino entre los esqueletos y poder botar una embarcación (desconocen el camino «limpiado» por los piratas). Se encuentran efectivamente atrapados en la isla hasta que alguien venga a liberarlos.

Los supervivientes tienen la moral bastante baja. Permanecen cerca de las ruinas de la abadía y se hallan fuera de la línea de visión de las embarcaciones que pasan cerca de ésta. No hacen señales con fuego para llamar la atención de botes o navíos. Atrapados en la isla desde el ataque de los piratas, desconocen el hecho de que los corsarios han sido destruidos. Desde entonces dudan si dar a conocer su presencia, por miedo a que los piratas regresen y decidan acabar lo que empezaron.

Pese a que los supervivientes desean desesperadamente abandonar la isla, sus superiores no aprobarían que la isla quede abandonada a los marineros. Debido a ello, los clérigos y los guardias supervivientes saben que serán severamente castigados (pena de muerte o peor) si abandonan la propiedad de la cual son responsables. Por esta razón, intentarán capturar o matar a cualquiera que llegue a la isla y tomar su embarcación, ya sea mediante traición o por la fuerza de las armas. Si cualquier PJ es capturado, será mantenido con vida únicamente si puede ser usado en negociaciones para obtener un rescate. Las peticiones de rescate serán del estilo de entregar el bote o, al menos, de conseguir transporte hasta el continente.

El principal objetivo de los supervivientes es el envío de un mensaje a sus superiores, comunicándoles que todavía mantienen la posesión de la isla. Esperan de esta forma recibir refuerzos, obreros y material para reconstruir la abadía. Mantienen la vigilancia sobre las Dunas de la Calavera a lo largo del día, pero la araña gigante y los no muertos que vagan por la isla (ver la tabla de «Monstruos Errantes de la Isla de la Abadía») con frecuencia fuerzan a los vigilantes a retirarse a los sótanos que hay bajo las ruinas de la abadía. Por lo tanto, hay un 50 por ciento de probabilidades de que el desembarco de los PJ en las Dunas de la Calavera no sea advertido si es realizado durante el día. Los supervivientes no vigilan durante la noche, por

miedo a la araña y a los no muertos. Por esta causa, los PJ no serán advertidos si desembarcan durante la noche. De todas formas, los PJ pueden ser oídos durante la noche si hacen mucho ruido luchando contra los esqueletos de las dunas.

Durante el día, los supervivientes se encontrarán en la superficie en busca de agua, pescando, cultivando el huerto o en el área 2 de las ruinas de la abadía. Por la noche se encontrarán en sus habitaciones. Los supervivientes son:

Ozymandias: CA 6; C4; PV 14; #AT 1; Daño por conjuro o tipo arma; MV 36 (12); TS C4; ML 9; AL C; PE 175; Armadura de cuero +1; martillo de guerra; conjuros: Curar heridas leves, Luz, Parálisis. *PE 220*

Ozymandias apenas consiguió sobrevivir a la batalla con los piratas, debido a que intentó rescatar importantes libros y pergaminos de la ardiente abadía, y su camino de retorno se vio bloqueado por las llamas del incendio. Se vio forzado a abandonar su rescate, y únicamente pudo salir al derrumbarse un muro, lo cual le proporcionó una vía de escape.

Técnicamente, Ozymandias es ahora el «Número Uno» y el líder de los supervivientes. Es un administrador bastante capaz, pero no inspira lealtad y confianza en aquellos que están bajo sus órdenes. Sus subalternos le obedecen debido a la estructura jerárquica de mando en la abadía, no porque él demuestre una gran capacidad de liderazgo. Si es atacado se defenderá con lo mejor de sus habilidades. Si los PJ intentan negociar, Ozymandias intentará traicionarlos e incumplir cualquier trato (cumpliéndolo únicamente a punta de espada). Espera enviar un mensaje al continente comunicando la destrucción de la abadía, y tiene la esperanza de mantener la isla hasta que la ayuda llegue.

Ozymandias lleva un medallón especial, que permite el paso seguro a través de los guardianes no muertos del Camino Tortuoso (los túneles bajo las ruinas de la abadía). El medallón es un disco de oro grabado con complejos dibujos geométricos, con un valor de 30 monedas de oro. No es un objeto mágico, pero los no muertos del Camino Tortuoso lo conocen y permiten a quienquiera que lo posea pasar sin atacarlo (salvo que los no muertos sean atacados). Únicamente los guardianes no muertos conocen el medallón, y no puede ser usado para cruzar sin tropiezo trampas o para librarse de otros guardianes del Camino Tortuoso, o como protección contra otros no muertos de la isla. Los no muertos no obedecerán órdenes de la persona que lleve el medallón. Además, el medallón sólo protege a la persona que lo

lleva.

Como el clérigo de más alto rango que hay en la isla Ozymandias ha tomado posesión del medallón creyendo que es un símbolo de su fe, pero desconoce todo lo relativo a sus poderes o a los peligros que hay en el Camino Tortuoso. Sus superiores le consideraban demasiado insignificante como para revelarles dicha información.

Odium: CA 8; MU 5; PV 12; #AT 1; Daño por conjuro o tipo arma; MV 36 (12); TS MU 5; ML 8; AL C; PE 550; anillo de Protección +1, daga +1; conjuros: Proyectil mágico, Escudo, Imagen espejo, Telaraña, Disipar Magia.

Odium se hallaba visitando la abadía por asunto de negocios cuando se produjo el ataque de los piratas. No es un cobarde, y dio buena parte de sí en el combate, pese a que sobrevivió por pura suerte. Entró en el edificio ardiendo para salvar su libro de conjuros y sus más valiosas posesiones. Cuando las llamas crecieron en intensidad, Odium se vio forzado a retirarse a los sótanos con sus rescatados bienes.

Nunca para de quejarse y molesta a todo el mundo con sus opiniones. Odium y Ozymandias sienten una fuerte aversión mutua. Si uno de ellos tiene algún problema, el otro no hace absolutamente nada por ayudarle.

Odium tiene negocios en muchos lugares y busca desesperadamente una forma de irse de la isla y volver a su vida anterior. Si los PJ's no atacan a Odium inmediatamente, pueden llegar a un acuerdo con él. Su principal demanda será la de largarse fuera de la isla. Estará dispuesto a proporcionar a los PJ un tosco mapa de las ruinas de la abadía por doscientas monedas de oro y un pasaje seguro fuera de la isla. (Si esto tiene lugar, el DM sólo tiene que proporcionar a los PJ un burdo mapa de los sótanos, sin incluir el Camino Tortuoso.) Odium rechazará unirse a los PJ en un combate contra los otros supervivientes.

Bayleaf: CA 3; E3; PV 12; #AT 1; Daño por conjuro o tipo arma; MV 36 (12); TS E3; ML 9; AL N; Int 17, Sab 16; PE 80; cota de malla, escudo +1; espada, daga; Botas élficas; Conjuros: Encantar personas, Sueño, Fuerza fantasmagórica.

Bayleaf es un mercenario que trabaja para el mejor postor. Fue contratado por la abadía como instructor de sus guardias. Si los PJ no le atacan inmediatamente, es posible negociar con él. Bayleaf puede ser convencido por quinientas monedas de oro y un pasaje seguro fuera de la isla. No proporcionará ningún mapa o ayuda a los PJ para atacar a sus antiguos jefes, pero les informará de que hay unos túneles repre-

tos de tesoros bajo la abadía. Si es presionado, Bayleaf únicamente admitirá que el tesoro se encuentra custodiado (verdadero) y que éste consiste en diez mil monedas de oro (falso).

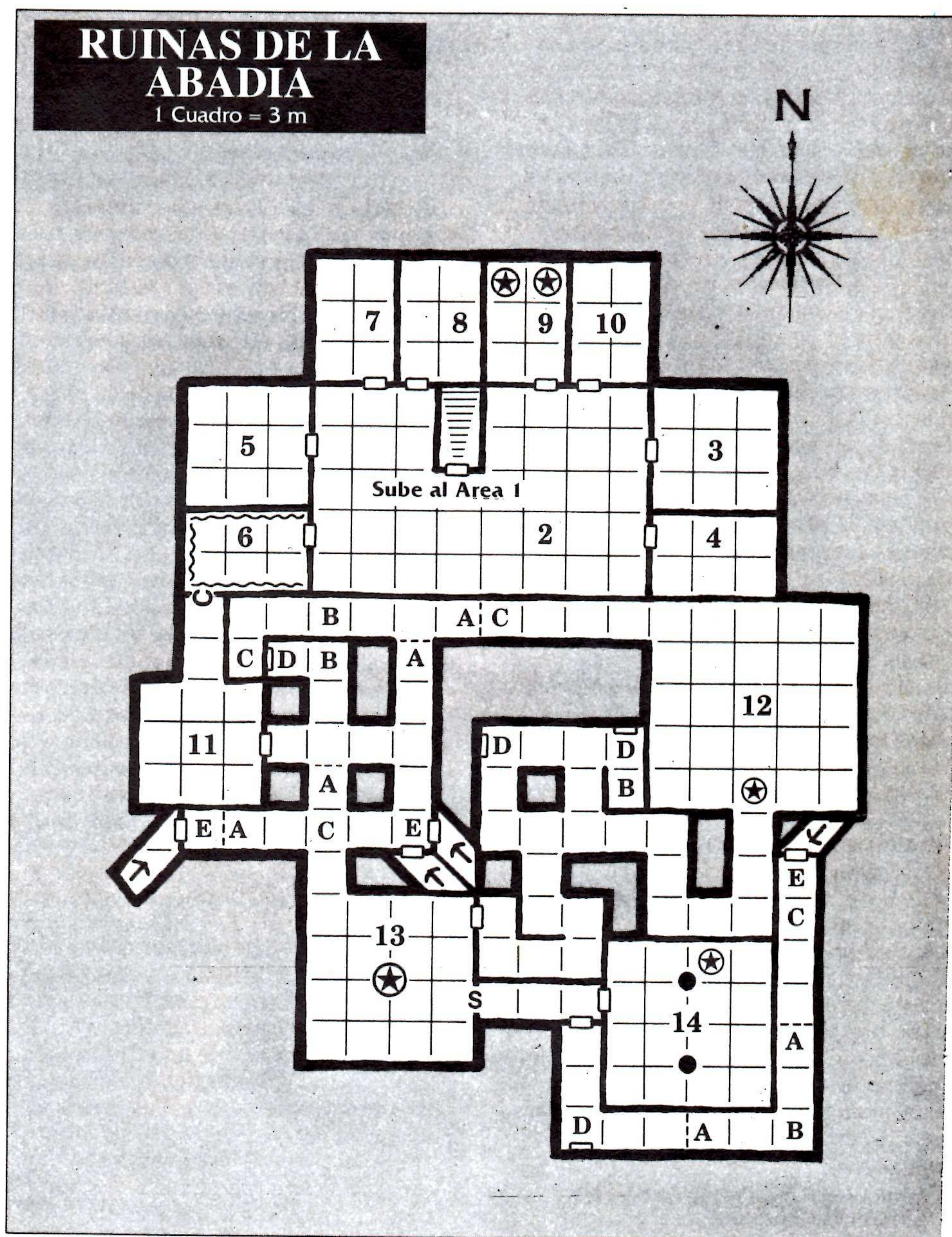
Bayleaf sobrevivió a la batalla con los piratas haciéndoles creer que había saltado buscando la muerte desde la cima de los acantilados. De hecho, se detuvo en la cima de los acantilados y lanzó un conjuro de Fuerza Fantasmagórica para crear la ilusión de que había saltado hacia la muerte. Si es arrinconado por los PJ, Bayleaf usará de nuevo este mismo truco o uno similar.

Bayleaf es un excelente espadachín y un táctico por encima de la media en

pequeñas escaramuzas. Ozymandias le ha encargado de la defensa de los sótanos. Si Bayleaf es capturado, eliminado o sobornado, la defensa de los sótanos se convertirá en un asunto desordenado y febril.

Ogmund el Fuerte: CA 4; F3; PV 14; #AT 1; Daño por tipo arma, MV 36 (12); TS G3; ML 11; AL C; Int 7, Fue 17; PE 35; cota de malla, escudo, espada, daga.

Ogmund es un guerrero enorme, estúpido y de espíritu mezquino. En el combate se le ve imponente, manejando su espada sin fatiga aparente. Durante la batalla con los piratas, un golpe de martillo de guerra hizo que cayera inconsciente. Fue dado por muerto y más tarde fue arrastrado y curado en la seguridad de los



la ISLA de la ABADIA

sótanos por los clérigos. Está avergonzado de no haber muerto en el combate y no piensa cometer el mismo error dos veces.

No hay negociación posible con Ogmund. Sus demanda es simple: la rendición del enemigo o el combate. Como táctico, Ogmund no está en absoluto a la altura de las circunstancias. Prefiere pasar por encima de la simplicidad de las emboscadas, y su única táctica ofensiva es el ataque frontal y directo. Ogmund cree que debería estar al cargo de la defensa y se resiente de la presencia de Bayleaf. Estaría encantado de dejar al elfo plantado si la ocasión se le presentase.

Clérigos (4): CA 6; C3, C2 (x2), C1; PV 11, 7 (x2), 4; #AT 1; Daño por conjuro o tipo arma; MV 36 (12); TS C3, C2 (x2), C1; ML 5; AL C; PE 50, 25 (x2), 10; armadura de cuero, escudo, maza; conjuros: (C3) Curar heridas leves, Luz; (C2, #1) Curar heridas leves; (C2, #2) Purificar agua y alimentos.

Este remanente de los clérigos de la abadía no es un grupo especialmente valeroso. Después de la devastadora derrota frente a los piratas, no están especialmente impacientes por enfrentarse a nadie en combate. Estos novicios y sanadores de bajo nivel sobrevivieron a la batalla y al incendio de la abadía escondiéndose en los sótanos. Pese a que el calor, el humo, y la falta de aire fresco podrían haber acabado con los clérigos en una habitación hermética, los sótanos de la abadía están plagados de diminutos túneles hechos por los ratones y pequeños huecos de ventilación que comunican con el exterior, eliminando gran parte del calor y el humo, y permitiendo a los clérigos y a sus guardias sobrevivir a las llamas.

Estos clérigos llevan a cabo las funciones necesarias para la supervivencia de la comunidad. Lucharán sólo si es absolutamente necesario y se rendirán a la primera oportunidad si se ven involucrados en un inesperado combate. Si son interrogados, saben muy poco acerca de la isla y de la abadía.

Guardias (3): CA 5; F3, F1 (x2); PV 12, 5 (x2); #AT 1; Daño por tipo arma; MV 36 (12); TS G3, G1 (x2); ML 10; AL N; PE 35, 10 (x2); cota de malla, espada corta, daga.

Estos disciplinados valientes son el resto de la guardia de la abadía. Los tres se encontraban moribundos a causa de sus heridas cuando fueron encontrados y sanados por los clérigos. Ozymandias les ha ordenado obedecer a Bayleaf, pero ellos prefieren a Ogmund como líder, debido a que es uno de ellos y no una espada de alquiler. Lucharán hasta la muerte para salvar a los clérigos. Si los clérigos se rinden, la moral de los guardias bajará a 5.

Las ruinas de la Abadía

El ataque de los piratas a la abadía fue una completa sorpresa para los religiosos, debido a que los piratas y los clérigos estaban aliados. Los piratas llevaban gran parte de su rapiña a los clérigos, quienes embarcaban los bienes hacia distantes templos donde podían ser revendidos sin que fuesen identificados como mercancías robadas.

Los clérigos de la isla de la Abadía a menudo se aprovechaban de los piratas en estos tratos clandestinos. Los piratas se quejaban y amenazaban acerca del pobre trato que recibían, pero ellos hacían bien poco para alterar estos acuerdos. De este modo, pese a que los dos grupos tenían sus diferencias, los clérigos no llegaron a pensar nunca que los piratas les atacarían. Los clérigos confiaban en que, incluso si algún día eran atacados por los piratas, éstos no tendrían la fuerza suficiente como para atravesar las defensas de las Dunas de la Calavera.

Desafortunadamente para los clérigos, los piratas sí poseían la capacidad suficiente para atravesarlas. Después de haber sufrido considerables bajas en las Dunas de la Calavera, los piratas entraron en una furia vengativa e inmediatamente incendiaron la abadía. La batalla por la pequeña isla se realizó a la luz del ardiente edificio.

Debido a que la estructura ardía en llamas, los piratas no tuvieron la oportunidad de saquear el edificio ni de hallar los sótanos. El aire subía al interior del fuego desde los ventilados sótanos, garantizando un caluroso y lento incendio, y cuando la ardiente estructura se derrumbó, enterró la entrada de los sótanos con humeantes restos.

Después de la refriega, los piratas saquearon todo lo que pudieron y abandonaron las humeantes ruinas, desconocedores de que tras ellos dejaban supervivientes. Cuando las brasas se enfriaron, los supervivientes se abrieron camino a través de los escombros.

1. Escombros y Entrada a los Sótanos.

Todo lo que resta de la abadía es un gran rectángulo de piedras, repletas de escoria quemada y negruzca. De todas formas, cuando alguien se acerca a las piedras recubiertas de hollín, se le hace patente que alguien se ha abierto camino entre los escombros. Un surtido variado de restos ha sido apilado entre los calcinados restos de los cimientos. Pueden verse retorcidos instrumentos de cocina, jarras y cacerolas rotas, ollas sin asas, y otros objetos de metal inidentificables, tirados en un montón.

Vajillas rotas, fuentes, platos, porcelanas y cerámica se encuentran amontonados en otro montón. Una gran cantidad de madera ha sido acumulada en una alta pila de trozos medio quemados. El centro de las ruinas ha sido limpiado en parte de escombros, y cuando os movéis cerca, veis unos peldaños de piedra que descienden en la oscuridad.

Si los PJ investigan entre los montones de escombros, no encontrarán nada de valor. Los supervivientes ya han buscado y registrado entre los restos de la abadía, y se han llevado todos los objetos útiles o de valor. La pila de carbón vegetal es usada como combustible sin humo para cocinar y calentarse. Las escaleras han sido ennegrecidas por el fuego y llevan a una carbonizada puerta que puede ser abierta como si de una puerta atrancada se tratase (RC, página 9).

Si los PJ se ven incapaces de abrirse camino hasta los sótanos, pueden volver al faro y pedir ayuda al Mayor. Este les proporcionará el siguiente consejo: «Si hay supervivientes, tal vez no quieran salir de las ruinas, tomad madera verde de la isla y echadlos fuera con humo.» (Esto no funcionará porque el humo se elevará fuera de los sótanos al igual que sucedió durante el incendio.) Otro consejo del Mayor es: «Negociad, y proporcionad pasaje seguro a cualquiera de ellos que desee abandonar la isla.» Puede recompensarse con puntos de experiencia a los personajes, pues el vaciar la isla de supervivientes mediante negociaciones cumple uno de los objetivos de los personajes.

2. Area principal

Esta zona aparece como una combinación de salón comedor y área de recreo. La sala hiede a comida grasienta y acre. La principal característica de la habitación son dos grandes tablores medio quemados, que imitan una mesa al estar sostenidos cada uno en su extremo por sendos barriles vacíos boca arriba. Debajo de la mesa hay diversos barriletes vacíos que sirven de sillas. La mesa no está muy limpia, hay restos de comida encima de los tablores y alrededor en el suelo. Distribuidas por toda la sala hay «mesas» similares a ésta. Sobre algunas de ellas pueden encontrarse dados, cartas y otros admi-nículos de juego.

Está el área donde comen y se distraen los supervivientes. Existe una disputa entre los guardias y los clérigos acerca de quién debe encargarse de limpiar dicha

zona. Como resultado de esto, nadie se cuida de hacerlo. No hay nada de valor en la habitación.

Si los PJ atacan, el combate principal tendrá lugar aquí. Ogmund rara vez duerme en su habitación (área 4) y a menudo consume aquí su tiempo, jugando a dados con sus amigos. Hay un 75 por ciento de probabilidades de encontrar aquí a Ogmund en cualquier momento del día o de la noche, jugando con uno de los guardias y uno de los clérigos. Hay sólo un 25% de probabilidades de que cada uno de los siguientes PNJ se encuentre aquí: Ozymandias, Odium, Bayleaf, otro guardia, otro clérigo. Si tiene lugar un ataque, Ogmund dará un tremendo grito de guerra que alertará o despertará a cualquiera que se halle en el sótano.

3. Cocina

Parece que se trata de la cocina de los supervivientes. Un gran caldero repleto de tizones de carbón vegetal arde en el centro de la habitación. Platos, cubiertos, copas, ollas, jarras, sartenes y un variado surtido de instrumentos de cocina se encuentran ordenados en el suelo y en estantes. Un estante sostiene numerosos botes con especias y sazones, como sal, pimienta y salvia. En él también hay un ornamentado tubo para pergaminos. La habitación está bastante limpia, pero el aire es húmedo y grasiento. Una gran tina llena de agua sucia permanece en una esquina, rodeada de gran número de platos sucios.

El gran caldero fue utilizado originalmente en la lavandería de la abadía. Los supervivientes lo rescataron de las ruinas y ahora lo usan como fogón para cocinar. Las comidas preparadas aquí consisten principalmente en vegetales hervidos y carnes fritas. Si los PJ buscan, poco encontrarán de valor, excepto tres largos cuchillos de carnicero (tratar como dagas). El tubo para pergaminos del estante de especias tiene un valor de diez monedas de oro, pero sólo contiene un pergamino con recetas de cocina.

4. Alojamiento de Ogmund

Esta habitación apesta a vino. Pequeños barriletes se encuentran desperdigados por doquier. Desde el suelo hasta el techo, una estantería para botellas de vino cubre la pared sur de la habitación. Un tosco jergón hecho de harapos y restos de sacos cubre el centro de la habitación.

La antigua bodega de los vinos sirve



de alojamiento privado a Ogmund. Si los PJ investigan, descubrirán que todos los barriletes y hasta la última botella de la estantería se encuentran vacías. Aquí hay poco que hacer a causa de los supervivientes, debido a que ellos han ido consumiendo lentamente las existencias. Todos los barriles pequeños de vino han ido siendo sacados de aquí y ahora sirven como sillas en el área principal (área 2). Si los PJ buscan en el jergón de Ogmund, encontrarán una bolsa conteniendo veinticinco monedas de oro y una daga +1. Una búsqueda en los barriles más grandes descubrirá en uno de ellos una armadura de cuero, una espada corta y un par de botas de buena calidad. La estantería de botellas no contiene otra cosa que botellas vacías.

5. Cuarteles.

Tres toscos jergones yacen en el suelo, y una gran marmita de hierro ocupa el centro de la habitación. En la esquina noroeste veis un desordenado montón de maderos viejos.

Si los PJ investigan los jergones, no encontrarán nada que no sean harapos metidos en sacos de harina, para simular colchones. La marmita contiene cenizas de carbón vegetal usado para calentarse. Si los PJ buscan en el montón de madera

encontrarán las armas de los guardias ocultas bajo él: cinco lanzas, un arco corto con un carcaj y veinte flechas, dos espadas cortas, tres dagas, dos escudos, y una armadura de cuero de tamaño humano. Los PJ pueden usar este equipo o venderlo por los precios listados en las páginas 62 y 67 de la RC.

6. Sala de meditación

Esta habitación ha sido vaciada de restos y fregada a conciencia hasta dejarla limpia. Tres de sus paredes han sido adornadas con pesadas cortinas de espeso terciopelo negro, y la pared este se encuentra decorada con un horrible mural que representa un dragón rojo devorando una oveja. Cerca de la pared oeste hay una mesa de piedra, donde arde un gran brasero de hierro. La mesa ha sido limpiada con esmero, pero pueden observarse todavía numerosas marcas dejadas por el incendio. Una estatua medio fundida y dos dañados candelabros se encuentran junto al brasero.

Esta era una habitación de estudio y meditación antes de que ardiese la abadía. Los clérigos realizan en ella los pocos ritos y ceremonias que les permiten las circunstancias —los elementos que en ella hay han sido recuperados de entre los escombros—.

la ISLA de la ABADIA

La mesa, que ha sido decolorada por el fuego y el calor, sirve como plataforma ceremonial donde el incienso es quemado, y donde se realizan sacrificios al quemar ricos y costosos objetos en el brasero. Los candelabros son de oro, pero se hallan tan dañados que ahora su valor es sólo de cinco mo cada uno. La estatua es vagamente humanoide, pero fue parcialmente fundida por el calor. Está hecha de plata maciza y su valor es de veinte monedas de oro.

Desafortunadamente, los ricos cortinajes de terciopelo negro están viejos, mohosos y algo podridos. Los PJ pueden coserlos y convertirlos en sacos o bolsas, pero ese terciopelo carece de valor y no podrá ser vendido. Escondido tras los cortinajes de

la pared sur se halla la puerta que lleva al Camino Tortuoso.

7. Alojamiento de Ozymandias

Esta habitación está llena de barriles, sacos y cajas. Hay un tosco catre en una esquina y un gran desorden por doquier. Excepto por el catre, la habitación sólo parece un desorganizado almacén.

Esta habitación es el dormitorio, oficina y almacén de Ozymandias. Si los PJ buscan entre el desorden, podrán encontrar algunos barriles de carne de buey y de cerdo en salazón; sacos de alubias, arroz, y harina; y algunas cajas de vegetales frescos provenientes del huerto de la abadía. También podrán encontrar herramientas

de jardinería y cultivo; un barril de clavos; una caja con herramientas de carpintería (sierras, martillos, cepillos, etcétera); tres linternas; diez frascos de aceite; dos rollos de cuerda de quince m cada uno; veinte antorchas; y dos postes de tres m cada uno. Bajo el rústico catre hay dos pociones de Curación en decorativos frascos de cristal. Los frascos tienen un valor de veinte monedas de oro cada uno.

8. Alojamiento de Bayleaf

Esto parece haber sido una armería. Hay estantes vacíos especialmente hechos para guardar lanzas y espadas, y numerosas arquetas y estanterías vacías. En el suelo hay un saco de dormir hecho con tres sábanas, cerca de un par de relucientes botas.

La armería de los clérigos y guardias de la abadía se encuentra ahora vacía de armas y armaduras. Las armas que sobrevivieron a la batalla con los piratas han sido recuperadas por los supervivientes y ocultadas en una nueva armería (ver área 5). Bayleaf usa ahora la antigua armería como aposento privado.

Si los PJ buscan en el saco de dormir, encontrarán una pequeña bolsa conteniendo quince monedas de oro. Escondido bajo algunos harapos, en una pequeña arqueta hecha para contener flechas, se encuentra el libro de conjuros de Bayleaf. En adición a los que él ha memorizado, el libro contiene los conjuros de Leer Idiomas, Leer Magia y Localizar Objetos. Las botas son el par extra que posee Bayleaf. Oculto en la punta de la bota derecha hay un medallón de plata de un valor de veinte monedas de oro. Si los PJ llegan a un acuerdo con Bayleaf, intentará recoger la bolsa con monedas, el libro de conjuros, las botas y el medallón de plata y llevárselo todo con él cuando abandone la isla.

9. Alojamiento de Odium

Esta estancia contiene pequeñas estatuas y figuritas. Son estatuas de perros y caballos, monjes y peregrinos, hombres a pie y caballeros a caballo, y numerosos gnomos de jardín. Todas las estatuas tienen una altura de 30 a 90 centímetros. Junto a la pared norte hay dos estatuas de tamaño humano. Una es un esqueleto con una túnica y una larga guadaña, y la otra es una medusa. En el suelo, directamente enfrente de estas estatuas, hay un jergón hecho con un hatillo de sábanas.

Odium vive ahora en esta área de almacenamiento. Si los PJ's inspeccionan

Trampas del Camino Tortuoso

Las áreas que contienen trampas en el Camino Tortuoso (áreas 11-14) están marcadas con letras.

A. Alambre. Consiste en un alambre tensado, extendido a lo largo del corredor. Cuando un PJ se encuentre a tres metros del alambre, tira 1d20 por cada PJ; el PJ se da cuenta del alambre con un resultado de 19-20. Los PJ pueden fácilmente evitar esta trampa pasando simplemente por encima del alambre o presionándolo desde cierta distancia con una pértiga u otro objeto.

Pisar el alambre o tropezar con él provoca la caída de una gran piedra, directamente sobre la cabeza de quien lo activó, resultando 1-6 puntos de daño si quien activó la trampa falla un tiro de salvación contra Varita Mágica. Un tiro de salvación con éxito significa que el PJ ha saltado o se ha apartado del camino de la piedra que caía. Una vez ha sido activada esta trampa, no volverá a activarse hasta que sea montada de nuevo.

B. Foso abierto e ilusión. Consiste en un foso de 2 x 2 x 3 metros. Cualquier PJ que caiga en el foso recibe 1-6 puntos de daño. El foso se encuentra oculto por una ilusión (un conjuro permanente de Fuerza Fantasmagórica) que le hace parecer continuación del sólido suelo. Los PJ pueden descubrir la ilusión con un conjuro de Detectar Magia, tanteando el camino con una pértiga u otro objeto o cayendo en el foso. Un conjuro de Detectar Magia sólo revelará que un área de 2 x 2 m de suelo irradia magia. No desvanece la ilusión. Un conjuro de Detectar Invisible será simplemente inefectivo, debido a que el foso está oculto, no invisibilizado.

C. Trampas de foso. Estos fosos de 2 x 2 x 3 m se encuentran cubiertos por una trampilla pintada, para parecerse al suelo que la rodea. La trampilla se abre cuando soporta un peso superior a 25 kilos, haciendo caer al PJ, objeto o monstruo al foso. La caída provoca 1-6 puntos de daño, y la trampilla vuelve a cerrarse automáticamente un asalto después de haberse abierto. Estas trampas pueden ser detectadas tanteando el suelo con una pértiga o un objeto pesado. Si un conjuro de Apertura es usado estando al alcance una de estas trampas, las trampillas se abrirán durante un asalto revelando la localización de la trampa.

D. Puerta falsa con bloque de piedra superior. Se trata de una trampa bastante simple. Cuando alguien intente abrir la puerta empujándola o tirando de ella, aunque sea suavemente, un bloque de piedra cae del techo provocando 1-6 puntos de daño a quien se halle debajo. El PJ deberá hacer un tiro de salvación contra varita mágica para apartarse del camino de la piedra que cae. Una vez ha sido activada esta trampa, no volverá a activarse hasta que sea montada de nuevo.

E. Puerta con ballesta. Esta puerta se halla unida con un alambre a una ballesta colocada en un nicho, situado en ángulo con la puerta (ver el mapa del Camino Tortuoso). Cuando la puerta es abierta en un ángulo de 45 grados o superior, la ballesta se dispara. Cualquiera que se halle en la línea de fuego recibe 1-6 puntos de daño a causa del ataque. La ballesta se halla a 1'20 m sobre el suelo, y puede disparar sobre las cabezas de halflings y enanos. Cualquiera que se halle tras la gente pequeña puede ser alcanzado. Si la puerta es empujada o abierta con una pértiga u otro objeto, el proyectil rebotará inofensivamente en el muro. Una vez ha disparado, la ballesta no volverá a hacerlo hasta que sea recargada. La ballesta se encuentra fijada en su lugar; cualquier intento de quitarla para su posterior venta o uso por parte de los PJ puede dañarla y hacerla inútil (a discreción del DM).

las pequeñas estatuas y figuritas, descubrirán que se hallan toscamente hechas de arcilla barnizada. Las dos estatuas grandes están hechas de piedra, y cada una reposa en una gran base cuadrada. Se usaban como espantapájaros en el jardín. De todas formas, los pájaros de la isla pronto dejaron de asustarse por su presencia y empezaron a posarse en las figuras, por lo que fueron retiradas y llevadas a los sótanos. Aún pueden observarse restos de antiguos nidos de pájaros entre el serpenteante pelo de la medusa y en el costillar del esqueleto. Los PJ pueden llevarse ambas estatuas si lo desean. El gremio de marineros les cobrará un elevado precio por el transporte de las mismas, y los PJ pronto descubrirán que nadie desea comprar una fea estatua de la Muerte o una medusa.

Si los PJ mueven la estatua de la medusa, hallarán que la base es hueca. En el espacio vacío, Odium ha ocultado su libro de conjuros, una bolsa conteniendo cuarenta monedas de oro, y un pergamino con el conjuro de Ventriloquía. Además de los conjuros que Odium ha memorizado, el libro contiene los conjuros de Leer Magia, Detectar Magia y Apertura. Si los PJ llegan a un trato con Odium, se llevará estos tesoros con él, y los PJ no encontrarán nada en la base de la estatua.

10. Alojamiento de los clérigos

El aire frío de esta habitación tiene el seco olor a papel de una biblioteca. Diversas librerías cubren los muros, y una alta silla con su pupitre de escriba no se encuentra a un lado de la puerta. Las librerías están repletas de libros, tomos y pergaminos. Veis cuatro pulcros sacos de dormir juntos en una esquina.

Los cuatro clérigos de bajo nivel consideran esta habitación como su hogar. No hay ningún tipo de calefacción en la habitación, por miedo a la gran cantidad de papel que contiene y al riesgo de incendio que comporta. Los sacos de dormir están hechos con sábanas y no contienen nada de valor o interés. Si los PJ buscan en el pupitre, encontrarán dos redomas de rara tinta, con un valor de veinticinco monedas de oro cada una. Una cuidadosa búsqueda entre los libros y los pergaminos de las estanterías revelará dos pergaminos con sendos conjuros de clérigo: Luz y Bendición. La mayoría de los libros y los pergaminos son simplemente libros de administración de la abadía, sin ningún interés para los PJ. Aun así, hay un conjunto de cinco libros de una naturaleza más siniestra.

Estos cinco libros, de páginas viejas y frágiles, se hallan forrados con gruesas y crujientes pieles de cuero negro con incrustaciones de cobre. Si los PJ los examinan, descubrirán que estos libros antiguos describen procedimientos y detalles para numerosos rituales maléficos y ceremonias. Estos libros son una lectura siniestra y horrorosa para cualquier PJ que no esté inclinado hacia el mal.

Si el grupo de PJ destruye los libros, da a cada miembro del grupo una bonificación de 100 PE. Si PJ Legales guardan y venden los Libros Caóticos, cada miembro del grupo será penalizado con cien PE, y las cincuenta monedas de oro que obtendrán por la venta de los libros será deducida de los puntos de experiencia totales del grupo.

El Camino Tortuoso

Cuando la abadía se construyó, estos serpenteantes túneles fueron excavados bajo la misma para el almacenamiento de sus tesoros. Unicamente el abad estaba enterado de la totalidad de los secretos del Camino, y murió en el incendio. Los túneles han sido bien excavados, con suelos y paredes regulares y techos de 3 m de alto. El Camino Tortuoso contiene abundantes trampas y guardianes para proteger el tesoro de la abadía. Las trampas del Camino Tortuoso están señaladas por letras. Cuando un PJ penetre en un área con trampa, consulta la tabla de Trampas del Camino Tortuoso.

El Camino Tortuoso contiene únicamente dos tipos de guardianes: estatuas vivientes y no muertos (para una referencia más fácil, aquellos DM que usen el nuevo D&D pueden cambiar las estatuas de cristal y hierro por gólems de madera y hueso, respectivamente). Usar las siguientes estadísticas cuando tenga lugar un encuentro con alguno de dichos guardianes:

Estatua de Cristal: CA 4; DG 3; #AT 2; Daño 1-6/1-6; MV 27 (9); TS G3; ML 11; AL L; PE 35; RC pag 208. *PE 65*

Estatua de Hierro: CA 2; DG 4*; #AT 2; Daño 1-8/1-8; MV 9 (3); TS G1; ML 12; AL C; PE 125; RC pag 208. *R 175*

Esqueletos: CA 7; DG 1; #AT 1; Daño por tipo de arma; MV 18 (6); TS G1; ML 12; AL C; PE 10; RC pag 204. Si son expulsados, estos no muertos se alejarán del clérigo que los expulsó durante 1-10 asaltos. *PE 15*

Zombis: CA 8; DG 2; #AT 1 garra o 1 arma; Daño 1-8 o por tipo de arma; MV 27 (9); TS G1; ML 12; AL C; PE 20; RC pag 213. Si son expulsados, los zombis se alejarán durante 1-10 asaltos (ver arriba). *PE 35*

Si los PJ son incapaces de penetrar en el laberinto del Camino Tortuoso y buscan consejo en el Mayor, éste les responderá sencillamente: «Olvidadlo, muchachos. Ningún tesoro vale lo que vuestras vidas.» Si es presionado, continuará: «Los que usan la magia y los ladrones son valiosos en estos laberintos. Usad los conjuros y las habilidades de ladrón antes que la fuerza bruta.» El mayor no sospecha la existencia de un medallón que permita el paso a través de los no muertos.

11. Sala de guardia y entrada

Encontráis un pequeño túnel tras los tapices, que parece ser una entrada a pasajes ocultos. El aire del túnel no es fresco y éste se halla mal ventilado, pero no huele mal. Después de 6 m, el túnel desemboca en una habitación sin adornos ni decoración de 10 x 10 metros. En el centro de la habitación hay cinco fantasmales esqueletos, cada uno con una espada corta en su hueso de mano. Cinco cadavéricas figuras que permanecen hombro con hombro, guardando una puerta que se halla en el muro este. Sus rostros han sido pintados con horribles colores.

Salvo que un PJ lleve visiblemente puesto el medallón de Ozymandias (ver «Los Supervivientes»), los esqueletos (5 PV c/u) y zombis (9 PV c/u) se moverán y atacarán inmediatamente a quien quiera que entre en el área. Los no muertos atacarán hasta que hayan sido completamente destruidos o los intrusos se hayan retirado. Perseguirán a los intrusos por los túneles pero no abandonarán el Camino Tortuoso. Una vez los intrusos hayan muerto o hecho retroceder hacia la entrada de la habitación, los no muertos volverán a sus posiciones originales.

Los clérigos pintaron los rostros de los zombis para dar a éstos una apariencia más horrible y terrorífica si cabe, si bien en algunos casos el resultado se ha acercado más a darles la apariencia de payasos cadavéricos. Los trabajos de pintura se supone que intentan simular la máscara de la muerte: el rostro ha sido pintado de un color blanco crudo y los labios, nariz y ojos han sido pintados de negro carbón.

12. Corredor y sala de guardia

El corredor desemboca repentinamente en una cámara de 15 x 15 metros. Permaneciendo cerca del muro sur hay dos hileras de no muertos, cinco esqueletos en la primera hilera y cinco cadavéricas figuras en la segunda. Directamente enfrente de la salida que hay en el muro sur, bloqueándola con seguridad, hay

la ISLA de la ABADIA

una gran estatua de cristal representando a un minotauro.

El comportamiento y táctica de combate de los esqueletos (5 PV c/u) y los zombis (9 PV c/u) son los mismos que los del área 11. La estatua del minotauro que bloquea la salida sur es una estatua viviente de cristal (PV 14). No se moverá hasta que los no muertos hayan sido expulsados o se hayan unido a la batalla con los intrusos. La estatua atacará entonces a aquel que se halle más cerca de ella. Al igual que los no muertos, la estatua seguirá atacando hasta no haber liquidado a todos los intrusos o haber expulsado a éstos. La estatua no perseguirá a nadie más allá del área 11 y volverá a su posición original una vez que los intrusos hayan sido vencidos o rechazados. Las palabras de mando («Taurus movere») usadas para asegurarse el paso franco junto a la estatua se perdieron en la destrucción de la abadía.

13. Falsa habitación del tesoro

Después del zigzagante pasillo, los PJ llegan ante una gran puerta de madera con refuerzos de hierro, la cual se encuentra cerrada y con una trampa en ella. Si la trampa no es desactivada, cualquier intento de abrir la puerta causa la caída desde el techo de una redoma que, al golpear contra el suelo, se romperá justo frente al umbral de la puerta. La redoma contiene un gas venenoso que inmediatamente se expandirá cubriendo un área de 3 x 3 m durante un turno. Cuando se haya disipado dejará tras de sí un increíble hedor.

Cualquiera que se vea atrapado por el gas deberá hacer un tiro de salvación contra Veneno o sufrir 2-8 puntos de daño por el aire enrarecido. Después de que la trampa haya sido desactivada o la nube de gas se haya disipado, los PJ pueden abrir la puerta forzando la cerradura, lanzando un hechizo de Apertura o golpeando la puerta. Tratar la puerta como un objetivo con CA 9, con una bonificación de +2 al dado para golpear. La puerta deberá recibir 15 puntos de daño antes de poder abrirse.

La gran cámara que hay tras ella no tiene ni mobiliario ni decoración. Baúles, urnas y una gran caja fuerte se encuentran en huecos colocados uniformemente en los muros. Algunos baúles se hallan abiertos, y podéis ver que rebosan de joyas y monedas. Reflejos de luz de colores brillan con la promesa de gemas y piedras preciosas. En el centro exacto de la habitación hay una estatua de cristal que representa una bella doncella élfica.

La estatua es una estatua viviente de cristal (PV 14). Si alguno de los PJ ataca a la

estatua o toca un baúl, una urna o la caja fuerte, atacará y perseguirá sin cesar hasta que todos hayan muerto o los PJ se hayan retirado fuera del Camino Tortuoso. No perseguirá a nadie más allá del área 11.

Si los PJ investigan los baúles del tesoro y las urnas, descubrirán que el tesoro vale mucho menos de lo que aparenta. Monedas de madera pintadas con colores dorados, anillos de hierro pintados de plata, y montones de cristales de colores llenan los baúles y las urnas.

La caja fuerte está cerrada y tiene una trampa. Cualquiera que intente abrir la cerradura sin desarmar la trampa se pinchará con una pequeña aguja envenenada. El veneno afecta el sistema nervioso y causa una gran pérdida de control muscular. Cualquier PJ que haya sido alcanzado por la aguja deberá hacer un tiro de salvación contra veneno, o su Destreza se verá reducida en —5 puntos (hasta un mínimo de 3) durante los siguientes 1-10 días. La caja fuerte no contiene nada aparte de harapos, trozos de metal, y un pequeño pedazo de papel con el siguiente mensaje: «Querido ladrón: Mucho trabajo para nada, esto es lo que hay.» Directamente detrás de la caja fuerte se encuentra la puerta secreta que lleva a la auténtica sala del tesoro.

14. Sala del tesoro

Esta sala forma un gran cuadrado cuyo techo es soportado por dos masivos pilares de granito. Las paredes, suelo y techo están hechas de negro y reluciente hierro, y hay gran cantidad de sacos, cofres, y urnas distribuidos por toda la sala. Si os fijáis, notaréis un reflejo trémulo en el aire, como si estuviérais mirando el aire a través del calor de un fuego de campamento. A menudo, el temblor se mueve entre vosotros y uno de los pilares, y podéis daros cuenta de cuál de ellos es: uno cuya forma es vagamente humanoide y parece estar fabricado con la misma materia que los muros.

Los muros de la sala se hallan enmascarados por un conjuro permanente de Fuerza Fantasmagórica. La ilusión hace ver que se hallan hechos de brillante y negro hierro, haciendo difícil ver al guardián de la sala, una estatua viviente de hierro (19 PV), que sorprende a los PJ con un 1-3 en 1d6. Inmediatamente atacará a cualquiera que entre en la habitación y que no mencione las palabras de contraseña («Mortem obire ex machina»).

La estatua tiene una forma básicamente humanoide, pero ha sido construida para ser una pura máquina de combate. La cabeza es lisa, como una bola de hierro. El torso es corto y grande, e incluso las piernas son

gruesas y en forma de muñón. Los brazos de la estatua son armas en sí mismos. El brazo derecho, desde el codo hasta el extremo, es como el filo de una espada (1-8 puntos de daño). El brazo izquierdo parece normal del hombro a la muñeca. Pero el brazo no finaliza en una mano, sino en una bola de hierro (1-8 puntos de daño). *AE 270.*

Si los personajes vencen a la estatua y buscan entre los sacos, cofres y urnas encontrarán un total de mil quinientas monedas de oro entre monedas varias (principalmente monedas de plata). Otras mil monedas de oro en gemas y joyería pueden ser encontradas en las urnas. Un gran cofre (cerrado, pero no con llave) en la esquina noroeste contiene cinco piezas de rara seda, con un valor de cien monedas de oro por unidad, dos pociones de Curación, un pergamino que contiene el conjuro de Curación de Heridas Leves, y una enjoyada vaina para dagas (valor: cincuenta monedas de oro).

Finalizando la aventura

Si el grupo es incapaz de encontrar o abrirse camino a través de las Dunas de la Calavera, no recibirán nada de los marinos, salvo la devolución de los depósitos hechos por el equipo prestado. Si los personajes abren o encuentran un sendero a través de las Dunas de la Calavera, pero son incapaces de sacar de la isla a los clérigos supervivientes, recibirán una recompensa de cien monedas de oro por parte del gremio de marineros. Los personajes recibirán la totalidad de la recompensa si abren un camino a través de las Dunas de la Calavera y matan, deportan o capturan a los supervivientes de la abadía. Los supervivientes capturados serán retenidos por el gremio de marineros hasta que la construcción del faro se halle bastante avanzada, siendo luego liberados.

Si los PJ se quejan de que el dinero es poco, el Mayor Ursa les recordará que ellos fueron contratados para realizar un servicio específico, y el pago puede y debe ser retenido hasta que la isla no haya sido vaciada.

Una vez los marinos hayan tomado el control de la isla, es poco probable que el culto maléfico que hizo construir la abadía decida recuperarla. Esto requeriría conducir tropas a través de aguas hostiles (el área alrededor de la isla está controlada por los marineros) para poder atacar la isla. Para esto harían falta muchas más tropas de las que ellos son capaces de reunir en el momento presente. Sin embargo, es probable que el culto no olvide nada acerca de la isla o de los PJ. De este modo, aquellos DM que deseen colocar este módulo en el contexto de una campaña más larga pueden usar el área y el culto como una fuente de futuros conflictos y aventuras.

Recorta y envía este cupón a: EDICIONES ZINCO, Avda. de Roma 157, 9º 08011 Barcelona(España)

D.

Domicilio.....Población

Código postal.....Provincia.....País.....Teléfono.....

Deseo suscribirme a **DRAGON MAGAZINE**, durante **12** números, a partir del número____ al precio* de:
 España - 5.400 Ptas. Europa - 7.000 Ptas. América y África - 10.400 Ptas. **(o su contravalor en dólares)**

***En el precio está incluido el IVA y gastos de envío.**

[illegible]

Precio 475 ptas. por ejemplar.

☐ Reembolso.

- ☐ Cheque a nombre de EROSPRESS.
☐ Giro postal número de fecha
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES ☐ EUROCARD ☐ AMEX.

En pedidos de números
atrasados, añade 200 Ptas.
de gastos de envío.

nº

Nombre del titular Fecha de caducidad

Firma



Alan, que escribe para **DRAGON** por primera vez, quiere dedicar este módulo a todos nuestros lectores que sostienen la afición. Así como realizar menciones especiales a la facultad de medicina, el correo atrasado, y esas otras cosas que le impiden encontrar tiempo para jugar. También nos dice: «Por favor, no consumáis drogas. Recordad, en la vida real, no hay tiro de salvación.»

«Horrores Eufóricos» es una aventura de AD&D para 4-6 personajes de niveles 1-2 (sumando un total de 8 niveles). Todas las clases de personaje son aceptables, aunque los ladrones, guardabosques y otras clases de exploradores pueden revelarse muy útiles. Los PJ deberán ser de alineamiento bueno, cooperativo, con deseos de ayudar a otros, puesto que el impulso original de la aventura no les proveerá de tesoros monetarios o mágicos.

La aventura se encuentra ambientada en los Reinos Olvidados, justo al norte de Highmoon, en Deepingdale. Puesto que esta aventura tiene lugar en las llanuras de los Reinos, puede muy bien servir como la primera aventura de una nueva campaña, particularmente para jugadores principiantes. Para integrar esta aventura en una campaña que se inicie o se halle en marcha, el grupo deberá empezar en Deepingdale. El encuentro abajo descrito tiene lugar cuando los PJ viajan hacia Shadowdale en busca de aventuras. Múltiples ideas para una campaña se encuentran en la sección final del módulo.

Esta aventura hace mención de pasada sobre algunos de los lugareños de los Reinos, y la criatura central (el dragón faérico) es uno de los monstruos listados en el primer apéndice de los Reinos Olvidados del *Compendio de Monstruos*. Este apéndice puede ser útil en el transcurso de esta aventura. Fuera de los Reinos Olvidados, cualquier lugar boscoso que se halle en su camino es aceptable.

Antecedentes de la aventura

La aventura empezará a media tarde, en una boscosa región situada a uno o dos días de viaje de la ciudad grande más cercana. Un mapa del área de Deepingdale puede ser de utilidad, pero el DM puede modificar o descartar este mapa para que se adapte a su campaña.

Al iniciarse la aventura, el DM debería comentar la siguiente información a los jugadores.

Cuando los aventureros se hallan viajando a través del bosque, oyen una voz débil y delgada llamando en la distancia. Gradualmente, la voz se acerca hasta que ellos pueden darse cuenta de que se trata de un niño que pronuncia una y otra vez la palabra «Drake» en común.

HORRORES EUFÓRICOS

por Alan Grimes

La felicidad nunca ha sido tan mortal

Dibujos de Steven Schwartz

Pronto, encuentran al chico entre los árboles.

El chico tiene aproximadamente siete años, está vestido con ropas bastas pero bien cuidadas, y tiene el rostro lleno de lágrimas. Este empieza de nuevo su llamada, pero se da cuenta de la presencia del grupo e inmediatamente abre mucho los ojos a la vista de los aventureros. Si el grupo no hace nada para asustar al niño, éste pronto se recobra de su sorpresa.

Aunque el niño no se encuentra asustado por la presencia de extraños, reaccionará si el grupo realiza alguna acción imprevisible o traicionera. Si es asustado, se alejará de los PJ pero no les abandonará, ya que necesita su ayuda para encontrar al elusivo Drake.

«¿Habéis visto a mi amigo Drake?» preguntará al grupo. Los personajes presumiblemente responderán con negativas, y el chico romperá a llorar otra vez. Engatusando un poco al niño, éste contará su historia entre sollozos y lloriqueos. El relato será relatado con una mezcla de sollozos y desvíos de la historia principal pero, eventualmente, revelará la siguiente información:

El chico, cuyo nombre es Michael, es el hijo de un leñador y su esposa (no dará sus nombres) que viven cerca de allí. Drake es amigo suyo desde hace casi más de un año. Durante este tiempo, se han encontrado en éste área como mínimo dos veces por semana para jugar y divertirse con las criaturas del bosque, puesto que el asentamiento humano más cercano se encuentra a casi dos millas de allí.

En el juego favorito de Michael, Drake toma una pelota púrpura, desaparece (Michael no dará detalles acerca de esto), y esconde la pelota en algún lugar. Michael debe entonces encontrar la pelota. El DM debe asegurarse de mencionar este juego, eso sí, de forma casual, puesto que es una de las pistas que el grupo necesitará para encontrar a Drake.

Por alguna razón, Drake no ha aparecido en las últimas dos semanas, y el chico está cerca del histerismo. No le ha dicho nada a sus padres acerca del problema debido a que, tal y como declara, «mamá y papá no quieren que juegue con nadie». Michael dará algunos detalles de los intrincados planes que usa para convencer a sus padres de que juega solo en el bosque cuando se encuentra realmente jugando con Drake. Tomará aliento para iniciar una nueva fase de llanto y pedirá al grupo que le ayuden a encontrar a Drake.

Para el dungeon máster

Los aventureros probablemente pedirán más información para saber cuál es el aspecto exacto de Drake. El punto interesante sobre «Drake» es precisamente ése:

se trata de un pequeño dragón.

Específicamente, Drake es un jovencísimo dragón faérico que vaga por la zona desde hace algo más de un año y medio. Durante un vuelo sobre el bosque, seis meses después de su llegada, Drake descubrió a Michael con un trozo de pastel de manzana e, incapaz de resistirse, se acercó para arrebatárselo. Michael vio a la bella criatura y le ofreció él mismo el pastel. Desde ese momento se hicieron grandes amigos. Michael llevaba a Drake trozos de frutas y pasteles, y Drake jugaba con el niño solitario.

Michael describirá a Drake como «de su altura» (levantando su mano 60 cm del suelo) y «usualmente de color rojizo». Si el grupo realiza preguntas del estilo de «¿Qué es exactamente?», Michael lo describirá como realmente amistoso y muy divertido, pero no dará más explicaciones sobre qué tipo de criatura puede ser su amigo.

Michael: AL NB; CA 10; MV 12; Nivel 0 - Humano Normal; PV 2; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma (desarmado); Fue 5, Des 13, Con 10, Int 14, Sab 11, Car 13; Tam P; ML 9.

Debido a su juventud, Michael no ha desarrollado ninguna especialización en armas, pero puede arañar y dar patadas causando 0-1 puntos de daño. Habla Común, Elfo y un poco de Dragón Faérico.

Michael no sabe que Drake es un dragón, ni siquiera un dragón faérico. El cree que Drake es una gran mariposa y es su mejor amigo. Aunque el DM no deberá revelar esta descripción demasiado pronto al grupo. Quizá Michael se encuentre en medio de un ataque de llanto cuando la pregunta sea hecha. Si los PJ preguntan dónde vive Drake, el chico replicará «No lo sé. Se marcha andando por ese camino cuando tengo que irme a casa», y señalará con el dedo la dirección que el DM elija (Drake se marcha siempre por un camino distinto). Si el interrogatorio continúa durante algún tiempo, el DM puede querer sustituir «andando» por «volando», proporcionando de esta forma una gran pista.

En este aventura hará falta moverse, el grupo debería aceptar el reto e iniciar la búsqueda del amigo del niño. Si el grupo no ha conseguido que Michael les dijese que Drake es una «gran mariposa», uno de los miembros del equipo puede darse cuenta enseguida de que Michael consume más tiempo mirando hacia el cielo que al suelo. Si es preguntado acerca de esto, Michael mencionará que Drake puede volar y que se parece a una mariposa. Si cualquiera pregunta si Drake es un dragón faérico o un pseudodragón, el niño admitirá no saberlo. El grupo puede asumir que Drake es un dragón faérico y llegar a explicar su ausencia debido a la naturaleza caótica de la criatura. Michael rechazará esta idea y romperá a llorar, insistiendo en que él y

Drake han sido grandes amigos durante un año, y comentando «¡Estáis mintiendo!».

Empezará a hacerse de noche dos horas después de que el grupo se haya encontrado con Michael, y éste empezará a darse prisa para poder regresar a su casa a cenar. Durante estas dos horas, no se habrá hallado ninguna pista acerca de la suerte de Drake. Cuando Michael se vaya, no permitirá al grupo que le acompañe a su casa, debido a que sus padres no aprueban la presencia de extraños. Esto explicará porque él no ha comentado nada a sus padres acerca de la ausencia de Drake, ya que ellos le han prohibido estrictamente el tener amigos de juego no humanos (una restricción no irracional en un mundo fantástico). Una vez haya vuelto a su hogar, los padres del muchacho no le permitirán volver a irse de casa otra vez, ni permitirán a extraños de ningún tipo permanecer cerca de su hogar o su hijo (ver «Casa de Michael» más adelante).

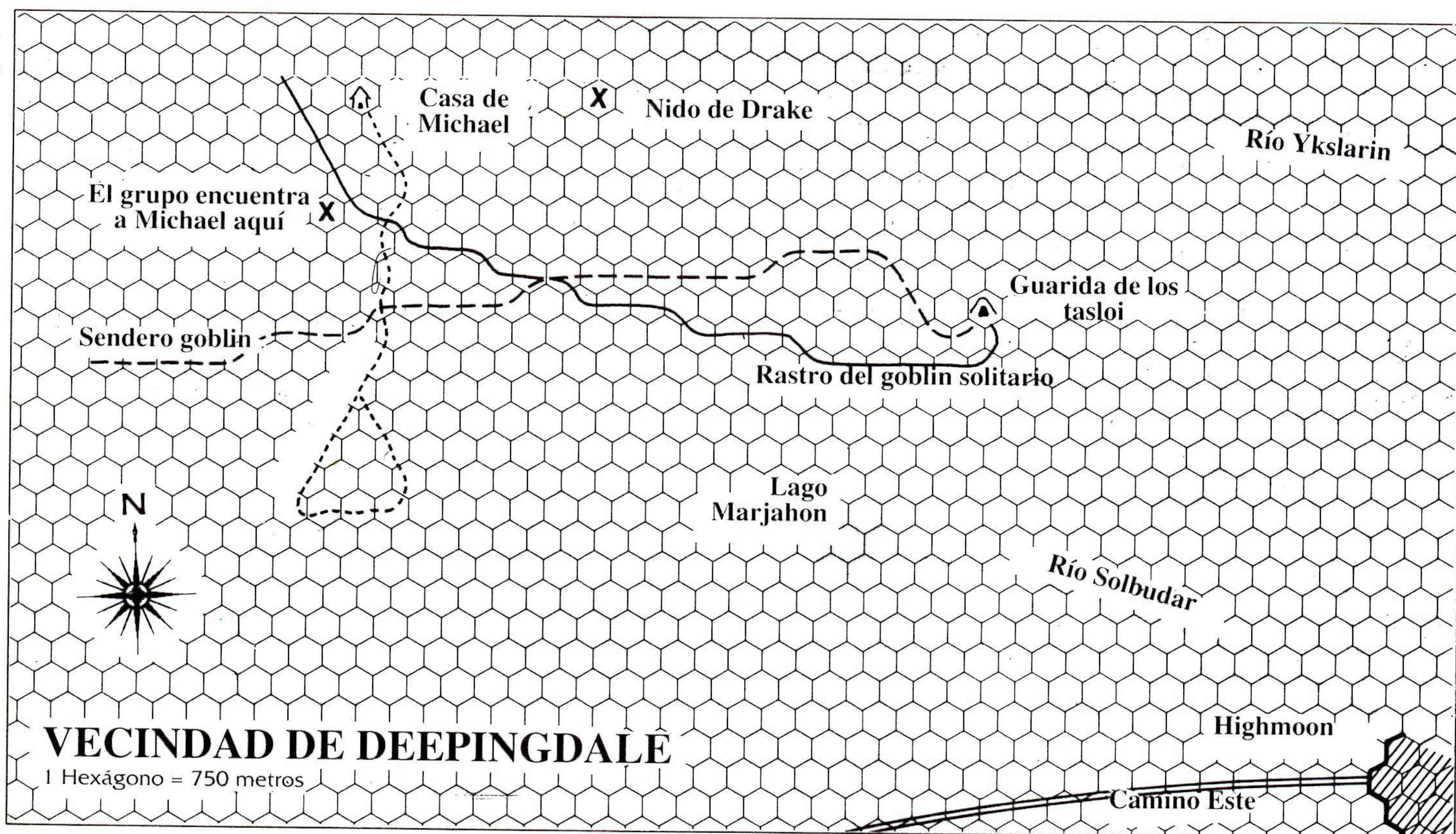
De hecho, Drake no desea otra cosa que no sea volver y jugar con Michael. Cuando se encontraba vagando por el bosque, quince días antes, observó una patrulla de tasloi avanzando entre los árboles. Debido a su naturaleza, se volvió invisible y les siguió para ver lo que estaban tramando. Cuando los tasloi llegaron a la caverna del bosque que era su hogar, él les siguió dentro, ya que nunca había tenido ningún problema con los humanoides que se había encontrado en el pasado.

Desafortunadamente, esto no era el pasado, y los tasloi detectaron su presencia lanzando harina (obtenida del saqueo de una cabaña del bosque) sobre él para marcar su localización. Aunque Drake hizo todo lo que pudo para escapar, los tasloi le sobrepasaban en número.

Ahora se lamenta de haber intentado escapar por todos los medios, debido a que una de las armas que usó fue su aliento de dragón, un gas eufórico. Este le permitió poner fuera de su camino a algunos de los tasloi, pero el limitado tiempo entre uso y uso (siempre de tres asaltos, para todos los dragones) restringieron la poca ayuda que podía prestarle el gas. Finalmente, fue capturado, sus alas cortadas, y arrojado dentro de una jaula en la guarida tasloi.

Los tasloi que habían sido afectados por el gas eufórico finalmente se recuperaron y explicaron la fuerte sensación que sintieron cuando se hallaban bajo su influencia. Los otros miembros de la tribu se mostraron impacientes de probar lo mismo y forzaron a Drake a usar su aliento con ellos (en efecto, ellos voluntariamente ignoraron sus tiros de salvación). Desde entonces, los tasloi han esperado dosis diarias del gas, amenazando con suspender la entrega de comida o dar muerte al dragón a menos que lance su aliento sobre ellos.

Algunos de los tasloi son ahora adictos



al gas eufórico, y muchos miembros de la tribu gustan de la sensación que les produce cuando se hallan bajo sus efectos. El líder ha cambiado el nombre de la tribu por el de Tribu de los Deseos (aquellos que se encuentran bajo los efectos del gas experimentan la sensación de tener todo aquello que desean) para reflejar su nueva adquisición. El líder envió luego mensajes a los tasloi y reyes humanoides vecinos, prometiendo una bocanada del gas si enviaban tributos a su grupo (ver «Concluyendo la Aventura» para más datos sobre este tema).

Los monstruos errantes no deben de ser usados en el curso de esta aventura, puesto que únicamente debilitarían al grupo y enlentecerían el ritmo del juego. Además, el área se encuentra regularmente vigilada por patrullas de la milicia de Deepingdale, lo cual explica por qué los padres de Michael permiten a éste jugar sin supervisión. Si de todas formas el DM considera que es apropiada la presencia de monstruos errantes, se sugiere el siguiente procedimiento: Lanza 1D10 por cada seis horas. Un resultado de 1 indica que tiene lugar un encuentro. Iguaes oportunidades deben asignarse al encuentro con 1-4 ciempiés o sapo gigantes, 1-10 ratas de campo, 1-2 estirges, 1-3 orcos, y 1-6 murciélagos gigantes, cuyas estadísticas se encuentran todas descritas en el *Compendio de Monstruos*.

La casa de Michael

La casa donde Michael y sus padres viven es una simple cabaña hecha de vigas de madera y de techo de tejas de arcilla: poco más que una sala de estar, cocina, despensa y dos dormitorios. El padre de Michael, Briorth, construyó la casa él mismo bastantes años antes, y toda la familia ha trabajado mucho en ella. Son celosos protectores de la casa y sus alrededores.

Si el grupo intenta aproximarse a la casa, el padre les esperará fuera de ella con una gran hacha en la mano, preguntándoles «¿Quiénes sois, y que estáis haciendo cerca de mi casa?» Michael no apoyará las afirmaciones de los PJ de que le conocen, ya que temerá el castigo de sus padres si éstos saben que ha hablado con extraños, o que ha estado jugando con una criatura del bosque. Briorth se ofenderá si los PJ dan a entender que su hijo está mintiendo, y él rehusará discutir sobre el asunto con ellos hasta que no se hayan disculpado.

Si el grupo escolta a Michael hasta su casa, el chico se lanzará a correr poco antes de llegar a ésta. Al llegar al claro, Briorth observará su llegada y le ordenará entrar en la casa. Michael entrará con los ojos abatidos, pero se volverá y hará un saludo al grupo antes de entrar en la casa.

Si los PJ hablan con Briorth y mencionan que se hallan en ruta hacia Shadowdale, el padre de Michael se mostrará algo más efusivo hacia ellos y les dará algunas direc-

ciones: «Dirigíos hacia el norte. Encontraréis el Río Ykslarin a pocas millas. Viajad río abajo hasta que lleguéis al Río Ashaba y seguid este curso norte arriba hasta que lleguéis a la Torre de Ashaba. Entonces os encontraréis en Shadowdale. Ahora será mejor que partáis antes de que caiga la noche.»

Briorth no dudará en defender su hogar o a su hijo si el grupo continúa sus intentos de entrar en la casa. No ofrecerá ni permitirá que los PJs pasen la noche en su claro. Si es preguntado acerca de por qué es tan beligerante, él replicará: «¡Por vuestro equipo veo que sois aventureros, y los aventureros siempre traen líos y problemas! ¡Marchaos antes de que arruinéis nuestro hogar!» Los padres no se mostrarán comprensivos ante las súplicas o engaños que puedan hacerles el grupo, y no permitirán el ver a Michael bajo ninguna circunstancia. Atacar a los padres sería un acto altamente malvado, y el grupo debería darse cuenta enseguida de que no podrán hablar con Michael de nuevo. El grupo se encuentra de este modo abandonado a sus propios recursos para proseguir la búsqueda del dragón perdido.

El padre de Michael es un leñador, siguiendo el negocio que su familia ha practicado durante generaciones. Tiene un aspecto impresionante conseguido a base de años de duro trabajo en el bosque, y viste pesadas ropas de piel que le hacen aparecer tosco y rudo y le protegen de las

astillas de madera, cuñas sueltas y golpes falsos con el hacha.

Cada día se levanta poco antes de la salida del sol para cortar árboles y apilarlos cuidadosamente en lugares ya seleccionados. Una compañía mercantil de Highmoon los recoge por medio de una Alfombra Voladora, depositando el pago en una cuenta especial para Briorth en Highmoon, de la cual dispone éste cuando es necesario. Pese a ser un solitario, tiene un gran sentido de obediencia frente a la Ley. Habla común y enano. El DM deberá interpretarlo como un hombre austero, aunque no insensible. No tiene ningún motivo para ayudar al grupo, pero no es malvado. Únicamente desea que le dejen solo para mantener a su familia a salvo y segura.

Briorth: AL LN; CA 8; MV 12; Humano nivel 0; PV 4; GAC 20; #AT 1; daño por tipo de arma; Fue 15, Des 12, Con 14, Int 11, Sab 13, Car 12; ML 11; ropas de cuero, hacha de batalla, daga.

La esposa de Briorth, Ymelda, es una frágil aunque imponente mujer. Pasa la mayoría del día en la casa, llevando a cabo diversas tareas para mantener el área limpia. Para ayudar a la familia, compra unos pocos artículos de lujo, con los que fabrica los complementos de las bonitas muñecas hechas de la madera que se halla en los alrededores de la casa. Las vende cada seis jornadas (un jornada en los Reinos son diez días) en Highmoon, cuando Briorth realiza un viaje para comprar provisiones. Normalmente tiene quince de estas muñecas completas y colocadas sobre una mesa. Cada muñeca tiene un valor de entre 10-20 monedas de oro (aunque su marido no dejará acercarse al grupo lo bastante como para que compren una).

Ymelda: AL NB; CA 10; MV 12; Humano nivel 0; PV 3; GAC 20; #AT 1; daño por tipo de arma; Fue 7, Des 13, Con 6, Int 10, Sab 9, Car 13; ML 10; cuchillo de cocina, rodillo de amasar (tratar como porra).

Ymelda pasa también gran parte del día cuidando del huerto de la familia, que provee muchas de sus necesidades, además de la carne que Briorth pueda traer de algunas ocasionales trampas por él colocadas. Habla común y elfo. Si tiene lugar un encuentro con ella, el DM deberá interpretar sus intentos de atemperar el carácter de su marido de forma un poco ingenua, ya que Briorth le autoriza muy poco contacto con el exterior. Intentará prevenir a Briorth del ataque de los PJ si éstos se muestran particularmente ofensivos en sus intentos de entrar en la casa.

La búsqueda comienza

Una vez que el grupo se haya separado de Michael, diversas pistas pueden ser halladas, observando los hechos sucedidos

en las dos últimas semanas. A continuación viene una lista de los elementos que pueden ser encontrados por los personajes en su búsqueda a través del bosque. El DM deberá determinar que objetos encuentra el grupo, dependiendo de la hora del día. Hay que recordar que Michael abandona al grupo aproximadamente a las 6 de la tarde. De este modo empezará a hacerse oscuro rápidamente. Si el grupo sigue a Michael hasta su casa, habrá anochecido en el momento en el que podrían empezar una búsqueda seria. Si deciden iniciar su búsqueda inmediatamente, sólo dispondrán de una hora y media de luz crepuscular antes de que llegue la oscuridad total.

Llegados a este punto, el grupo dispone de dos elecciones: continuar su búsqueda de noche, o descansar hasta que se haga de día. Si el grupo busca durante el día, lanza 1d100 por cada PJ que se halle buscando. Un resultado de 1-10 significa que ha hallado algo. Si el grupo decide continuar buscando durante la noche (usando antorchas o cualquier otra fuente de luz), la probabilidad se reduce a la mitad. Elfos y halflings suman un 5% a sus probabilidades ya sea de día o de noche.

De este modo, para un grupo de cuatro que se halle buscando durante una hora, la probabilidad de encontrar alguna cosa deberá determinarse lanzando 4d100, indicando un resultado de 10 o menos que se ha hallado algo. Si un PJ dispone de la habilidad de seguir rastros, usar esa habilidad como un —10 de penalización en lugar de la probabilidad de 10%. Si el grupo incrementa o reduce el tiempo de búsqueda, el DM puede incrementar o reducir las probabilidades proporcionalmente.

Si algo ha sido hallado, lanzar 1d6 y consultar la siguiente lista de objetos que pueden proporcionar una pista o llevar a conclusiones erróneas por parte del grupo sobre la suerte de Drake, o simplemente presentar los objetos en el orden proporcionado:

1-3: La pelota púrpura (mencionada en Antecedentes de la Aventura). La pelota de Michael se encuentra entre unos arbores, abandonada por Drake cuando se echó a volar tras los tasloi. Encontrar la pelota puede dar al grupo la idea de que Drake no se alejó por su propia voluntad.

4: Huellas de botas humanas. Se trata de un rastro falso; es el rastro dejado por el padre de Michael cuando se dirigió un día a examinar una nueva zona para talar árboles. Briorth encontró el área poco conveniente a sus necesidades, volviendo por una ruta diferente. Las huellas tienen una antigüedad de casi un mes, y se conservan debido al peso de Briorth y a la falta de precipitaciones fuertes desde que fueron hechas. Las huellas llevan hasta otra área, situada a tres millas del lugar de búsqueda del grupo, y luego regresan hasta la casa de

Michael.

5-6: Huellas humanoides. Los tasloi no están particularmente interesados en ocultar sus huellas, debido a que regresaban de una expedición de saqueo y son relativamente nuevos y poco conocidos en el área. Las huellas son borrosas (fueron hechas hace dos semanas). Llevarán al grupo cerca de la guarida. Las huellas finalizan a doscientos metros de la cueva de los tasloi, puesto que fue allí donde los tasloi se acordaron de empezar a borrarlas. De cualquier forma, ellos no han cubierto las huellas de las subsiguientes incursiones hechas fuera de la caverna, por lo que al grupo le llevará poco tiempo el encontrar estas huellas.

Esta es la mayor pista que lleva a la localización de Drake, por lo que el DM no deberá proporcionarla salvo que se halle preparado para permitir al grupo encontrar la cueva. Sin embargo, si el grupo parece listo para continuar adelante, el seguir estas huellas les llevará en la dirección correcta. Hay que resaltar que los guardabosques tienen un 10 por ciento de probabilidades por nivel de reconocer las huellas como hechas por tasloi (poco comunes en esta área) y saber que estas criaturas son pequeñas y usualmente atacan en grupos.

Si el grupo utiliza un conjuro de Hablar con los Animales e intenta interrogar a alguna criatura del bosque con la que pueda comunicarse, el DM puede decidir dar o no cualquier información útil. Si el grupo tiene dificultades para descubrir qué le sucedió a Drake, el DM puede entonces permitir que la criatura proporcione a los PJ una pista. Sugerencias acerca de lo que pueda revelar la criatura pueden ser que parecía una «gran mariposa» señalando hacia el este, recordar haber visto un grupo de tasloi en el área, o conocer la caverna (la guarida de los tasloi) que hay en el bosque. Si los PJ aterrorizan o intimidan a los peludos seres, el DM tiene todo el derecho de retener la información.

Si los PJ no encuentran las huellas de los tasloi y fallan al interrogar ardillas, el DM puede generosamente decidir que un encuentro con un solitario tasloi es el único camino para acelerar los sucesos. Debido a que el grupo debe eventualmente encontrar la guarida de los tasloi para encontrar a Drake, se trata de un encuentro crítico.

Después de casi un infructuoso día de búsqueda por parte del grupo, aparece un solitario tasloi. Es un mensajero de una tribu cercana, enviado para buscar más información acerca del «gas mágico» que la Tribu de los Deseos afirma haber adquirido.

Tasloi: INT baja; AL CM; CA 5; MV 9, trepando 15; DG 1; PV 5; GAC 19; #AT 1; daño por tipo de arma; Tam S; ML 10; PE 35; CM2; espada corta, jabalina, escudo pequeño, bolsa en el cuello con 12 monedas de plata y 5 de oro (para sobornos).

Habla un poco el común.

Si los PJs siguen al tasloi, llevará al grupo directamente a la caverna. Si es interrogado, no dudará en dar la localización para salvar su piel. Viaja por el suelo para no perder de vista ciertas marcas que dejó para guiarse.

La tribu de los deseos

Pese a que todos los tasloi son codiciosos y hambrientos de poder, los que componen esta tribu son quizás los más débiles de su especie. Durante su vida en el clan mayor (los Rodillas Nudosas) en la cara norte de los Picos del Trueno, esta pandilla se encontraba constantemente metida en problemas por los asesinatos, robos, y otros malestares de los cuales eran causa. Por supuesto, todos los tasloi asesinan, roban y son causa de problemas, ¡pero, por lo común, no dentro de su misma tribu!

Después de una larga miniguerra que tuvo lugar entre las dos facciones de los Rodillas Nudosas, el líder de los rebeldes, un tasloi llamado Urglak, reunió a un pequeño grupo de estos problemáticos convecinos e intentó derribar al actual jefe tribal. Su revuelta fue fácilmente aplastada, provocando la huida del resto del grupo, temiendo por sus vidas. Su número se acercaba a los cuarenta, y consiguieron llevarse algunos suministros y tres de las grandes arañas del clan (las más grandes se demostraron demasiado indisciplinadas) antes de marcharse.

La banda viajó hacia el norte, fuera de las montañas donde la tribu ejercía originalmente su influencia. Pronto, poco después de haber abandonado los Picos, Urglak les condujo a un pequeño pueblo en Deepingdale, en un esfuerzo por conseguir comida, dinero y esclavos. Sus intentos fueron rechazados, y fueron expulsados más hacia el norte. Aún así, el viaje forzado al final representó una ventaja, debido a que un día después del ataque frustrado al pueblo, descubrieron un complejo de cavernas en una cañada del bosque. La caverna se hallaba ocupada por una pequeña familia de osos, pero los tasloi fueron capaces de expulsarlos, tras perder a bastantes de sus miembros y dos de las arañas en la lucha.

Los restantes tasloi ampliaron la caverna, añadiendo una nueva área para Urglak, un área de almacenamiento, y dos áreas que servirían de dormitorios. Cuando se hallaban cavando el área de su líder, encontraron una extraña puerta de hierro (el área 8) y oyeron ruidos como de arañazos detrás de la misma. Su prudencia les hizo dejar la puerta cerrada, amontonando gran cantidad de trastos y tierra frente a ella para aislar al complejo del ruido. Pese a que Urglak no estaba demasiado contento de saber de la existencia de una desconocida

criatura cerca de su alojamiento, pronto se olvidó de lo sucedido, puesto que los sonidos eran demasiado débiles para recordárselo. Ha olvidado casi el porqué hay una pila de escombros en su habitación, y no se preocupa en absoluto por ello.

Dos semanas después de haberse instalado en la zona, Urglak ordenó a un pequeño grupo de tasloi que trajese comida, saqueando un pueblecito u organizando una pequeña partida de caza. Sólo lo nublado de aquel día y el poder que tiene sobre la tribu forzaron al grupo a salir durante las horas de luz solar. Encontraron una pequeña choza en el bosque (un refugio de verano para leñadores), la saquearon, y se repartieron la comida para transportarla de regreso a la cueva. En el camino de vuelta, se encontraron con Drake.

Desconociendo inicialmente la presencia de Drake, le descubrieron poco antes de que se volviese invisible y se andaron con tacto, observando las pequeñas perturbaciones que causaba cuando volaba entre las hojas de los árboles. Al llegar a la cueva, le capturaron tal y como se ha descrito en «Para el Dungeon Master». En las dos semanas transcurridas desde entonces, se han quedado regodeándose en la caverna, en espera de los tributos con que llenarán sus cofres.

Pese a que los tasloi suelen vivir en ambientes tropicales, esta tribu (y el clan con el que tienen parentesco) lleva moviéndose por este clima desde hace décadas, habiéndose adaptado ya a este ambiente. Esta puede ser muy bien la primera vez que los PJ (e incluso los jugadores) se encuentren con estas criaturas, por lo que el DM deberá rodearlas de un cierto misterio, no revelando la auténtica naturaleza de los tasloi ni sus habilidades. El DM puede leer la entrada sobre los «Tasloi» que hay en el *Compendio de Monstruos*, pero los hechos básicos que pueden ser contados a los PJ son: pequeña talla (60-90 cm de alto), brazos largos; piel oscura y de color entre verde y pardo (adaptada a su nuevo entorno); pelo negro y basto; ojos dorados como de gato y débiles y susurrantes voces.

Adicción

Como todas las sustancias que afectan a la mente, el gas eufórico del dragón faérico crea adicción en aquellos que se encuentran repetidamente expuestos al mismo en un corto período de tiempo. Es difícil definir los efectos en términos de juego, pues muchos de ellos afectan y tienen que ver con las relaciones personales. De todas formas, y para los propósitos de este módulo, pueden usarse los siguientes efectos:

Lo primero y más importante, los tasloi de la tribu ya no suelen vivir tan relacionados como lo hacían anteriormente (y los

tasloi no son conocidos por ser especialmente cooperativos entre ellos). Si el grupo intenta introducirse furtivamente dentro de la tribu, será fácil capturar y llevarse a un tasloi solitario sin demasiados problemas. Incluso si lanza un grito de alarma, los otros no le harán caso, ya que no tendrán la necesidad de ayudarse unos a otros a menos que el peligro sea real.

Al hallarse casi siempre bajo la influencia del gas, o durante la terrible depresión que se adueña después de quien es adicto al mismo, los tasloi están habituados a ver cosas muy extrañas, y nadie presta especial atención a nada en concreto.

Dos tasloi no son adictos, debido a su alergia al gas. Estos tasloi caen enfermos y quedan incapacitados durante veinticuatro horas cuando son expuestos al aliento gaseoso de Drake. Estos dos intentarán ayudar a cualquiera de sus hermanos que sea atacado por los PJ. El resto de la tribu irá a ayudar a Urglak debido a que él es el único que les ofrece seguridad. Los tasloi no adictos podrían haber arrebatado la jefatura de la tribu a Urglak (el cual es también adicto), pero no han sabido encontrar el coraje suficiente como para hacerlo.

Además de todo esto, los tasloi adictos se encuentran desorientados en todo momento. Cuando se hallan en la cima de los efectos del gas (aproximadamente veinte minutos al día), se olvidan completamente del mundo (en un estado de total felicidad, e incapaces de atacar, —2 a la CA). Si les es necesario concentrarse cuando se hallan en esta condición, un tasloi debe hacer una tirada de Inteligencia con 1d20 cada asalto. Cuando falla una tirada de Inteligencia, pierde todo interés en lo que le preocupaba mientras dure el efecto del aliento del dragón.

Cuando no se encuentran plenamente afectados por el gas eufórico, los tasloi se encuentran deprimidos y melancólicos; pasan la mayor parte del tiempo durmiendo tumbados en sus jergones, en espera de la siguiente dosis.

Debido a estos efectos, los guerreros tasloi necesitarán dos asaltos para prepararse ante cualquier batalla. La tribu puede ignorar este retraso si uno de los dos tasloi no adictos advierte los intentos del grupo de entrar (ver área 1) y empieza a reunir rápidamente a los demás. Una vez haya empezado el combate, los tasloi adictos tienen un —2 a sus tiradas de impacto, y un +3 a la iniciativa en todo momento, debido a su estupor y confusión.

Para tener acceso a su dosis de gas eufórico por parte de Drake, los tasloi se reúnen en tres grupos de cinco, debido al limitado radio de efecto del aliento. Los grupos se reúnen en momentos no predeterminados a lo largo del día, que dependen de la permisividad de Urglak y de lo desesperados que los tasloi estén por una

nueva dosis.

Hasta el presente, Drake se encuentra obligado a exhalar su gas eufórico sobre los tasloi doce veces diarias, el máximo que él puede soportar en su actual estado (esto viene a sustituir los ilimitados usos que el CM menciona que puede hacer un dragón faérico sano). Los tasloi no han pensado en qué harán una vez se reciba tributo de otras tribus, por lo que no hay ningún gas «ahorrado» actualmente.

Si el mensajero tasloi mencionado en «La Búsqueda Empieza» llega a la caverna, Urglak ofrecerá al enviado una bocanada del gas en el lugar de uno de los miembros de la tribu. Es poco probable que el grupo llegue a la cueva durante uno de los momentos en los que se están dopando, debido a que estos momentos ocupan tan sólo una pequeña fracción del día.

La guarida de los tasloi

Finalmente, el grupo ha encontrado la guarida y decide investigarla. Entrar en la guarida puede no representar ningún problema, puesto que no hay monstruos errantes que puedan perjudicar al grupo. Además, pese a que los tasloi colocaron puestos de guardia nada más llegar a la zona, ahora se han vuelto demasiado olvidadizos e indiferentes como para preocuparse de ellos, en parte debido a su naturaleza caótica y en parte debido a los efectos del gas.

De todas formas, después de haber llegado ante la caverna los PJ deberán usar su ingenio. Si el grupo ha optado por llevar consigo a Michael, éste llegará a ponerse fuera de control al llevar tanto tiempo fuera de su casa e insistirá en volver allí. El DM deberá procurar que el chico no participe en el intento de entrar en la guarida de los tasloi, ya que su posible muerte tendría serias repercusiones para el grupo.

El área que rodea la caverna consiste en un espeso bosque de robles. La cueva misma se encuentra en la ladera sur de una pequeña colina. La caverna central (área 1) y el área 5 fueron construidas hace muchísimo tiempo por personas desconocidas, y el resto (excepto el área 8) ha sido excavado por los tasloi. Por lo tanto, las alturas de los techos en las diferentes áreas no son las mismas. La altura de cada área se da en el texto, así como las condiciones de luz de dicha área.

Los corredores tienen entre 1,20 y 1,70 metros de altura. Los aventureros cuya altura supere la del lugar en la que se encuentran sufrirán una penalización de —1 al golpe y un —1 al movimiento, debido al estrecho espacio y a que deberán inclinarse. Si hay algún aventurero que supere en 30 cm la altura de un espacio, las penalizaciones serán de —3 al golpe y al movimiento.

La mayoría de armas de asta son difíciles de manejar y virtualmente inútiles en el complejo, así como cualquier arma de tamaño medio o superior (ver el *Manual del Jugador*, páginas 68, 69 y 73). A opción del DM, las armas de asta como las lanzas, jabalinas y tridentes pueden ser efectivas. Las armas de tamaño medio tienen un +2 a las tiradas de iniciativa, y las armas grandes un +5. Las armas de proyectil se hallan restringidas a alcance corto, debido a la falta de espacio para poder usarlas debidamente. En general, el grupo operará arrinconado y con estrecheces casi todo el tiempo.

Los tasloi han cavado su parte del complejo fuera de tierra consistente, por ello la tribu vive en una tumba dispuesta a derrumbarse en cualquier momento. Nunca han pensado en reforzar la estructura, por ello actualmente no hay nada que sostenga el techo salvo en la entrada, que fue construida antes de que llegase la tribu. Los gnomos tienen la probabilidad habitual de 7 sobre 10 de observar el actual estado del techo, si examinan la calidad de las excavaciones durante un asalto. Los PJ con habilidades de minería no militar se encuentran igualmente capacitados para darse cuenta rápidamente de la inestabilidad de la obra.

El complejo no se derrumbará mientras el grupo se halle dentro de él, salvo que los PJ tengan medios para reproducir una explosión dentro del mismo. El DM debe asignar una probabilidad de derrumbe igual a 5 por ciento por cada punto de daño debido a una explosión de Bola de Fuego, Rayo, etcétera. El Proyectil Mágico no causará un derrumbamiento a menos que sea usado en grandes cantidades; el DM puede, si lo desea, mencionar la caída de algo de polvillo del techo, para poner al grupo en alerta. Se ha de señalar que los enanos no tienen habilidades raciales que les permitan detectar techos inseguros.

1. La Entrada (techo 5 m). La descripción siguiente asume el hecho de que los PJ han seguido los rastros de los tasloi. Si han seguido al tasloi solitario hasta la guarida, simplemente omite el primer párrafo de la descripción. En todo caso, lee o comenta lo siguiente cuando el grupo se halle a unos 10 m de la entrada:

El rastro que cruzaba el bosque ha sido increíblemente fácil de seguir, casi como si las criaturas que lo crearon tuvieran la deliberada intención de llevarlos hasta su hogar. Después de vagar por el bosque de robles, el rastro finaliza en la boca de una caverna, en la falda de una colina de tamaño mediano.

Desde la protección de los cercanos robles, podéis ver que la entrada de la colina parece haber sido construida por seres inteligentes, ya que algunos

refuerzos protegen sus lados y parte superior. Bajo los refuerzos se halla un foso y tras éste, y en el interior de la cueva, arde un fuego. No veis movimiento junto a las danzantes llamas, y no hay otros signos de ocupación que la hoguera.

Cuando los tasloi se apoderaron de Drake, rápidamente cavaron un profundo foso en la entrada de la cueva para dificultar la entrada a la misma, fabricándose unas tablas con los árboles cercanos para cruzar el foso (estas tablas se encuentran al lado del foso, apoyadas en la pared este, en el interior de la cueva). Cuando abandonan la cueva, los tasloi dejan las tablas en un escondrijo cercano en el bosque.

Esto funcionó poco tiempo, hasta que un pequeño perro salvaje saltó sobre el foso al interior de la cueva, hiriendo a Urglak. Este ordeno que el fuego tribal que ardía en el centro de la cueva fuese trasladado a la entrada para evitar que las criaturas pudiesen saltar por encima del foso. Los tasloi trasladaron el fuego y no han tenido ningún otro tipo de problemas hasta la fecha. Han mantenido la hoguera en este lugar debido a que, en los últimos días, los tasloi no han abandonado la caverna más que para responder a las llamadas de la naturaleza, a causa del paranoico miedo que tienen de perder su «gas mágico» en un ataque de alguna tribu vecina. Pese a este inconveniente, los tasloi ven el fuego y el foso como molestias necesarias para proteger «su» dragón. Les lleva unos quince minutos el colocar las planchas alrededor del fuego (para lo cual no tienen necesidad de apagarlo).

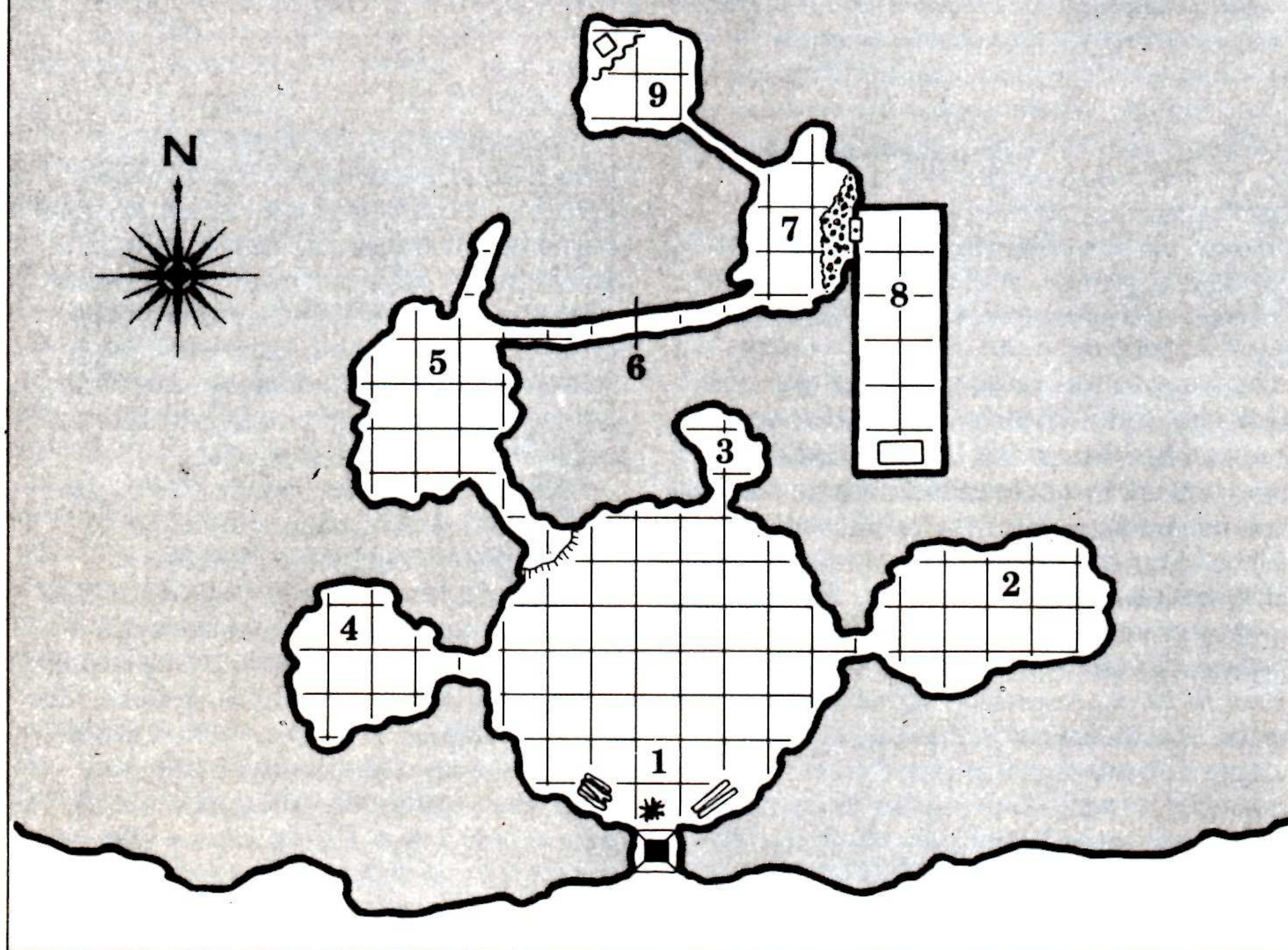
El grupo deberá idear algún medio de superar este pequeño inconveniente. Entrar en la cueva será más sencillo si los PJs apagan el fuego echando gran cantidad de agua o tierra sobre éste, o si disponen de hechizos como *Afectar Fuegos Normales* o *Crear Agua* (deberán producir al menos sesenta litros para que sea efectivo).

El uso de cualquiera de estos métodos alertará con facilidad a uno de los tasloi, sobre todo a uno de los dos no adictos que se hallan en el área 2. Los tasloi alerta empezarán a reunir al resto de la tribu (en las áreas 2 y 4) hacia el área 5 para llevar a cabo una defensa masiva, cosa que les llevará tres asaltos. La única forma que tienen los PJ de evitar ser detectados es entrar silenciosamente por la noche (sin apagar el fuego) o entrando silenciosa y rápidamente sin tocar para nada el fuego durante el día.

Si el fuego es extinguido, el grupo puede intentar saltar sobre el foso de 2,20 m de ancho y 5 m de profundidad, hacerse unas tablas con árboles del bosque (lo cual les llevará tres horas), o usar cualquier otra táctica que el DM considere razonable. Si

GUARIDA DE LOS TASLOI

1 Cuadro = 3 metros



un PJ intenta saltar sobre el foso sin que haya sido apagado el fuego, no podrá evitar meterse en el fuego al final de su salto. El fuego inflige 2d4 puntos de daño por asalto, incendiándose todos los objetos inflamables que se lleven encima. Hay suficiente espacio como para colocar las tablas sobre el foso sin tocar para nada el fuego, pero el tiempo que se necesita para colocarlas firmemente en el lugar adecuado hace que sea difícil el no ser visto.

Si los PJ se entretienen durante más de diez asaltos en la entrada, serán vistos por un alucinado tasloi que cruza la caverna principal en ese momento. El grupo advertirá como una pequeña silueta entra en la caverna desde algún lugar de la derecha, les descubre, y rápidamente se aleja aullando hacia la zona noroeste de la cueva (hacia el área 5). Debido a que el fuego arde entre los PJ y la pequeña silueta, ni la visión normal ni la infravisión podrán permitir a los PJ darse cuenta de más detalles.

Todas las descripciones abajo comentadas asumen que el complejo ha sido alertado. El DM puede cambiar las descripciones como sea necesario si el grupo consigue entrar sin ser detectado.

Una vez el grupo haya penetrado en el área 1, lee lo siguiente a los jugadores, modificándolo si los tasloi no han sido advertidos:

da ya a vuestra espalda, entráis en la guarida propiamente dicha. La caverna principal, una cueva circular de casi veinticinco metros de diámetro, consiste en una mezcla de desperdicios, comida y ocasionales manchas de sangre en el sucio suelo.

A la derecha de la entrada hay depositados unos bastos tablones de madera, y a la izquierda se encuentra una pila de madera de diversos tamaños, probablemente combustible para el fuego. Cuatro entradas más se abren a la caverna, situadas en el perímetro de ésta. La segunda entrada de la izquierda es diferente de las otras; está situada a 1,5 m del suelo, y su abertura se halla obstruida con maderas y arbustos. De vez en cuando, podéis oír el ruido que hacen las hojas de los arbustos.

Aparentemente, la cueva no se halla todo lo desierta que vosotros queríais.

Los tasloi que se hallan en el túnel del área 5 no atacarán desde esta distancia, ya que no disponen de armas de proyectil. Si el grupo permanece cerca algún tiempo, podrá oír murmullos y algunos quejidos provenientes del muro de arbustos. Explorar cerca de los arbustos provocará que los tasloi allí ocultos intenten golpear con sus porras o espadas, existiendo una pequeña posibilidad de que un PJ que se halle cerca sea alcanzado. Igualmente, con

la entrada situada a 1,5 m del suelo, el grupo tiene pocas posibilidades de golpear a los tasloi. Ver área 5 para los detalles del combate en la plataforma.

Si el grupo ha conseguido entrar sin alertar a los tasloi, los habitantes del área 5 todavía se encontrarán echados, y los tasloi se encontrarán divididos entre las áreas 2, 4 y 5. Los arbustos se encuentran apilados en el corredor del área 5, dejando una zona libre, pero algo molesta, para pasar en medio del corredor.

Aparte de las tablas y la madera para el fuego, esta habitación no contiene nada de valor. Una búsqueda un poco rigurosa necesitaría de al menos un turno completo, que revelaría marcas de garras de dos tipos en el suelo y paredes de la caverna. Además, la huella de un ala (el contorno de una de las alas de Drake) se encuentra en la porquería que hay un poco al este de las tablas. Este lugar indica dónde tuvo lugar la captura de Drake por los tasloi. Las marcas de garras grandes corresponden a osos (los primeros habitantes de las cuevas).

2. Alojamientos (techo, 1,70 m)

Lo primero que os llama la atención al entrar en esta habitación es un omnipresente y enfermizo olor dulzón, una mezcla entre un viejo experimento con hongos y una tienda de ropa vieja. Casi amordazados por el horrible hedor, intentáis observar qué hay en el espacio que tenéis delante. La caverna se expande aproximadamente unos quince metros a partir del pasillo donde os encontráis, y se halla adornada en su extremo más lejano por cuatro braseros que penden a media altura de la pared. Sólo podéis suponer qué tipo de sustancia ha podido ser quemada en los braseros para crear este punzante olor.

La luz de los braseros muestra el otro contenido de la habitación, cinco catres de madera, dos de los cuales se encuentran mucho mejor ordenados que los demás, al menos un poco más limpios. El suelo del área se encuentra libre de la suciedad que se puede ver en la caverna principal, pero podéis ver bastante porquería debajo de los tres catres en peor estado. Uno de los catres está ocupado por una extraña forma humanoide, que está roncando lentamente.

Estos son los dormitorios de cinco de los tasloi de la tribu, incluyendo los dos que no son adictos al gas. Estos dos duermen cerca de los braseros, y sus camas se hallan separadas del resto por un buen trecho. Debido a que los tasloi adictos no piensan en otra cosa que no sea su siguiente dosis, son negligentes a la hora de cuidar de ellos mismos o sus propiedades. A menudo

regresan a sus camas después de haber inhalado su dosis de gas (y otras sustancias corporales). Los dos tasloi no adictos, como antes se ha mencionado, son alérgicos al gas, por lo que deben mantenerse alejados de aquellos que hacen uso de él. El desagradable olor que hay en esta habitación proviene del intento hecho por los dos tasloi no adictos de enmascarar el olor del gas quemando una especie de incienso en los braseros.

Las camas más cuidadas son ambas de los tasloi no adictos, y una búsqueda en ellas no revelará nada más que el típico equipo tasloi, que estos dos han conseguido incrementar gracias al estupor de los otros, cogiéndoles sus pertenencias: una bolsa conteniendo 15 monedas de oro, una pequeña pieza de jade por un valor de 25 monedas de oro, dos dagas, tres porras, una maza, un escudo pequeño, y una caja con 15 pequeñas barritas de incienso, cuyo olor puede detectarse por toda la habitación. Los otros jergones contienen una miscelánea de objetos inútiles y basura bajo los mismos, y una búsqueda detallada no revelará ningún objeto útil o valioso.

El tasloi solitario que duerme en el catre es una de las víctimas de la continua exposición al gas eufórico. Como en el caso de todas las sustancias que alteran la mente, existe la posibilidad de que el usuario entre en coma cuando toma la sustancia o cuando carece de ella. Este tasloi se encuentra en este estado comatoso. Nunca más se levantará a menos que se le aplique un Deseo limitado o conjuro de Curación, y morirá en el plazo de tres días, debido a la deshidratación e inanición. Sus características carecen de importancia, ya que no representa ninguna amenaza; el grupo no recibirá ningún tipo de puntos de experiencia por acabar con él, ya que no puede defenderse.

Si los tasloi no son alertados de la entrada del grupo, cinco tasloi (PV 7, 6, 3, 2 [x2]; ver área 5 para características) se encontrarán presentes. Tres de los mismos estarán apáticos y tumbados en sus camas, mientras que los otros dos se comportarán normalmente.

3. Almacén (techo, 1,20 m)

Moviéndose cuidadosamente, para permitir que la luz del fuego que se halla fuera ilumine la entrada a esta cueva, descubris que contiene un modesto surtido de cajas, sacos y botellas. Algunas de ellas están etiquetadas con extrañas runas, y hay demasiada oscuridad aquí para ver claramente.

Aquí es donde los tasloi almacenan su comida, agua, y otros suministros. Generalmente la tribu suele acumular tan sólo una pequeña cantidad de comida, y

confía el resto de aprovisionamiento a las expediciones de saqueo y a las partidas de caza. Debido a la posibilidad de un ataque a su cueva, estos tasloi han almacenado una cantidad superior de provisiones, la mayoría provenientes de la cabaña que saquearon en el bosque. Tienen la esperanza de vivir de lo almacenado hasta que lleguen los primeros tributos.

La mayoría de los productos se hallan marcados con el nombre del país de origen o de la caravana de comercio con el que fueron traídos. En gran parte son propiedades robadas, pero el alineamiento bueno del grupo no les obliga a devolverlas, ya que todas son de poco valor y el grupo no dispone de los medios de localizar a sus diversos propietarios. Los objetos que pueden ser encontrados, incluido su precio si son vendidos en el mercado, son los siguientes:

- * Una caja con 125 antorchas que arden el doble del tiempo normal de duración (1 hora) hechas en el Bosque de Hullack (25 monedas de plata en total).

- * Un embalaje sin marca que contiene 25 cajitas hechas de caoba y que van equipadas con yesca y pedernal para encender fuego (5 monedas de oro cada una)

- * Un gran saco de arpillera abierto, lleno de harina (10 monedas de oro).

- * Dos embalajes con carne seca, marcados con el sello del Mercado de los Seis Cofres de Priakos (15 monedas de oro cada uno).

- * Cuatro cajas con grandes frascos vacíos y con tapón, etiquetados «Propiedad de Andemon Willbender, Archimago de Gulgroth» (150 monedas de oro total). Ugrlak planea usarlos para embotellar el gas eufórico.

- * Dos grandes tinajas con agua de un manantial cercano (10 monedas de oro cada una). Las tinajas están marcadas como «Azoun IV», el nombre del actual rey de Cormyr.

- * Un saco de pescado ahumado (4 monedas de oro).

- * Cinco pequeños sacos llenos de carbón vegetal, marcados como «Compañía Carbonera de Highmoon» (2 monedas de oro cada uno).

- * Nueve cajas de frutos secos surtidos de Archendale (50 monedas de oro cada una).

- * Tres rollos de fina tela verde envueltos en pergamino aceitado y marcados como «Otro Producto de Calidad de Tasseldale» (100 monedas de oro cada uno).

- * Dos embalajes de galletas grabadas con el blasón de Ojo del Dragón Transacciones & Ventas (5 monedas de oro cada una).

Los DM que no usen la información contenida en los suplementos de los *Reinos Olvidados* pueden libremente cambiar estos nombres por los de prominentes

compañías, personajes o áreas de los mundos en que se desarrollan sus campañas.

Si el grupo decide llevarse los suministros, el peso total de los mismos es de aproximadamente 225 kilos, ocupando un volumen considerable. Un carro de buenas proporciones sería necesario para poder transportarlo todo. Ver «Concluyendo la Aventura» para más información acerca de estos bienes.

Los tasloi no permanecerán ociosos dejando al grupo llevarse sus bienes mientras se encogen en el túnel. Tan pronto como los PJ empiecen a transportar fuera cualquiera de los suministros, cinco de los tasloi saldrán y atacarán mientras el resto observa el resultado de la salida.

4. Alojamientos (techo, 1,70 m)

Pese a la humareda que llena este lugar y hace que os lloren los ojos, podéis distinguir cinco toscos catres junto a las paredes. Distribuidos junto y bajo a los catres hay diversos tipos de restos y objetos: trozos de tela, piezas de armadura, trozos de comida, huesos, cenizas y no pocos insectos. Dos vacilantes antorchas iluminan la habitación desde el muro más lejano, permitiéndolos ver el desorden que reina en la misma. Obviamente, las criaturas que habitan este complejo no tienen conocimiento alguno acerca de la decoración de interiores.

Esta es otra de las áreas dedicadas a dormitorio que los tasloi excavaron cuando expandieron la caverna. Normalmente, la ocupan cinco tasloi. Los objetos que se hallan distribuidos por toda la habitación son exactamente eso: basura sin valor. Un registro cuidadoso del área revelará 4 monedas de oro escondidas en uno de los colchones de los catres, dinero que fue robado a Ugrlak cuando se encontraba en plena euforia provocada por el gas.

El humo que llena la habitación (y la mayoría del complejo) proviene de las antorchas que iluminan este área. El débil humo que produce el fuego que arde frente a la caverna escapa en casi su totalidad al exterior, pero no lo suficiente como para evitar que parte de él entre y enrarezca el aire del complejo de cavernas. El humo es lo bastante espeso como para ser una molestia pero no lo suficiente como para impedir la respiración u otra actividad.

Si el complejo no ha sido alertado, cinco tasloi (PV 4, 3, 1 [x3]; ver área 5 para características) se encontrarán echados en sus catres, jugando con monedas o apáticamente tumbados.

5. La Escuadra del Estupor (techo, 1,70 m; seis antorchas)

Para entrar al área 5, el grupo deberá

combatir con los tasloi. Si el complejo ha sido alertado de la entrada de los PJ, los tasloi se encontrarán reunidos tras un gran apiñamiento de arbustos y troncos que bloqueará la entrada al corredor que lleva al área 1.

Hay diversos métodos con los cuales los PJ pueden intentar solucionar este problema. Considerando las inclinaciones piromaníacas del típico aventurero, el primer método propuesto puede ser prender fuego a los arbustos. Ciertamente, esto eliminará los arbustos, pero no matará a los tasloi, los cuales se retirarán a las habitaciones de Ugrlak (área 7). La corriente de aire que alimenta al fuego que se encuentra a la entrada de la cueva está provista de la fuerza suficiente como para disolver el humo que pueda crearse, y las pequeñas fisuras que hay entre las sucias paredes del complejo proveerán a los tasloi del oxígeno suficiente como para sobrevivir.

Si el grupo piensa en poner fuera de la caverna el fuego de la entrada (o ya lo han hecho cuando entraron) antes de prender los arbustos, los tasloi serán asfixiados al igual que Drake y cualquier PJ que permaneciese en la caverna (el DM debería remarcarlo a los jugadores si éstos no caen en la cuenta). El DM puede ingeniar diversas razones por las que este método no surta el efecto deseado por el grupo (la madera está verde, o podrida, o mojada, los tasloi no adictos pueden tener a mano recipientes y agua con los que apagar el fuego, etcétera).

El grupo puede intentar deshacer la barrera de arbustos, exponiéndose al ataque de los tasloi. Esto les desembarazará de los arbustos, pero los tasloi atacarán a los PJ mientras éstos se hallen trabajando. Los tasloi tienen la ventaja debido a que ellos atacan desde una posición 1,5 metros por encima de los jugadores, además de estar parcialmente cubiertos hasta que no hayan sido retirados todos los arbustos.

Si el grupo adopta este método, da a los PJ un -4 a sus tiradas de impacto, y un +4 de penalización a su clase de armadura para representar la ventaja de altura que tienen los tasloi. Además, ambos bandos pueden retirarse fácilmente de la pelea para apoyar ésta desde una distancia corta de la repisa.

Los PJ pueden pensar en cavar en la repisa donde se hallan los tasloi. Rápidamente llegarán a la seguridad de que este método no funciona. Los tasloi les verán cavar inmediatamente y se retirarán. Los tasloi pueden intentar atacar a los PJ mientras éstos se hallen cavando, y el grupo no podrá protegerse mientras se hallan cavando un túnel a 1,5 m de altura y 3 m de profundidad (la excavación equivale a 1,5 metros cúbicos por cada 30 cm que cavan los PJs, además de los 6 metros cúbicos adicionales que representan el expandir

la sección exterior del túnel). La excavación (incluso con las herramientas apropiadas) llevaría aproximadamente 35 minutos por cada 1,5 metros cúbicos excavados.

El grupo probablemente descubrirá otros métodos para alcanzar a los tasloi del túnel. El DM debe ser justo e indulgente con el grupo, ya que esta tarea no debería ser especialmente difícil. Como que los tasloi no disponen de armas a distancia, los PJ tienen de todo el tiempo que deseen para alcanzarlos. Sin embargo, si deciden llevar a cabo un asedio esperando en el área 1 hasta que los tasloi estén hambrientos, el DM deberá recurrir a otros medios alternativos.

Si los tasloi disponen de más de dos horas de espera antes de que tenga lugar algún tipo de acción, se acordarán repentinamente del gran montón de basura y trastos que hay en la habitación de Ugrlak, enviando a algunos de ellos a acarrearlo hasta este área. Ugrlak les permitirá hacerlo, llevándose fuera su araña (ver área 7). Y empezarán a bombardear a los PJ con los objetos. Tratar los objetos lanzados como proyectiles improvisados, con alcances variables entre 3 m para el objeto más pesado hasta 10 m para los objetos más pequeños, causando todos 1-4 puntos de daño. No impongas penalizaciones por desconocer la habilidad a la hora de lanzar el dado para golpear (los tasloi disponen de gran creatividad a la hora de improvisar armas).

Si el grupo no tiene intención de moverse, cinco de los tasloi finalmente surgirán a través de la barrera, y cargarán sobre los PJ, junto con los otros 10 tasloi, llevando a cabo una última resistencia en el área 5. Si un PJ trepa a la repisa cuando los tasloi se encuentran sobre ésta, tres de los tasloi disponen de un ataque libre contra el PJ, quien no obtiene ajustes por destreza o escudo en su clase de armadura.

De alguna forma, el grupo deberá acabar luchando con los tasloi. Cuando esto ocurra, el DM deberá recordar que 13 de los miembros de la tribu tienen un -2 al golpe y un +3 a la iniciativa, debido a los efectos de la adicción al gas eufórico (ver «Adicción»). Los dos que no sufren adicción son los tasloi de 6 y 7 PV respectivamente, quienes tal vez no se han vuelto adictos debido a su mayor resistencia (puntos de vida).

No más de dos PJ pueden encontrarse lado a lado en el angosto túnel, aunque tres tasloi sí pueden estarlo. La repisa puede acomodar a tres PJ y cuatro tasloi al mismo tiempo. A lo largo del combate, los tasloi lucharán hasta la muerte. No se retirarán al interior de su guarida por miedo a Ugrlak y a su araña en el área 7, la cual ha sido adiestrada para atacar a cualquiera que entre sin el consentimiento de Ugrlak.

Si se les da la oportunidad de escapar

hacia la salida después de que seis de ellos hayan muerto, los tasloi lo harán, volviendo más tarde para atacar de nuevo y recuperar su «gas mágico» (ver «Concluyendo la Aventura»). Lucharán de forma desorganizada. Dos tasloi atacarán a un PJ mientras otro PJ será dejado aparte, y cambiarán de oponente con frecuencia a cada asalto. El DM puede decidir aleatoriamente, lanzando un dado cada asalto de combate, cual es el PJ atacado por los tasloi.

Además, durante la carga contra los PJ, uno de los tasloi chocará contra el muro, y caerá de la plataforma, levantándose inmediatamente y cargando como un loco en línea recta (no se da cuenta del mejor camino a seguir). Durante la lucha, el DM puede desear añadir otros extraños efectos: un tasloi que a menudo se sienta y se apoya en el muro, otro que golpea a algo o alguien que no existe, y otras cosas por el estilo. Los dos tasloi no adictos lucharán más coherentemente, atacando primero a los que parezcan ser lanzadores de conjuros, luego yendo a por los PJ cuya apariencia sea más fuerte. De todas formas, no se encontrarán entre las primeras filas. Ugrlak no entrará en la pelea en ningún momento, eligiendo el esconderse en su cueva en la esperanza de que su tribu, la trampa del área 6 y la araña se encarguen de los intrusos.

Una vez el grupo haya derrotado a los tasloi, podrán entrar en la caverna. El DM puede leer o comentar lo siguiente a los jugadores, modificándolo si es necesario. El pasaje ha sido escrito asumiendo que el grupo ha luchado con al menos algunos de los tasloi que se hallaban en la habitación (ya sea atacando la repisa o haciendo retroceder algunos de ellos dentro de el área).

La habitación se halla en una gran confusión. Los cinco catres que eran usados para dormir y que se hallaban apoyados en el perímetro de la habitación están rotos y volcados por el suelo. Los desperdigados restos que se hallaban en el suelo se hallan ahora aún más desperdigados. El desorden os recuerda algunas de las diversas peleas de taberna que habéis tenido el privilegio de observar.

Entre la basura yacen las criaturas a las que habéis hecho frente. Sus acciones durante el combate han sido decididamente caóticas. Han luchado con una pasión que rara vez habéis contemplado. Parecía que estaban obsesionados con echaros fuera de su guarida, casi como si guardasen un tesoro más allá de lo imaginable. Pero sus movimientos eran lentos y confusos. Parecía que tenían problemas para concentrarse en lo que estaban haciendo, como si luchasen medio dormidos.

Ahora que os habéis encargado de

los pequeños monstruos, os podéis dedicar a asuntos más importantes, como explorar los dos corredores que llevan fuera de la habitación, uno hacia el norte y otro hacia el oeste.

Esta habitación es el dormitorio de los cinco últimos tasloi. Los catres son similares a los de las otras habitaciones, así como la basura que hay en el suelo. Nada de valor puede ser hallado entre el desorden. El corredor que lleva hacia el norte es sólo un pequeño hueco. En él se pueden hallar más objetos diversos, los cuales son aún más inútiles que el resto, como si los tasloi arrojaran aquí aquellos objetos por los que ya no sienten ningún interés. El DM tiene la opción de permitir a algunos de los tasloi el escapar a este callejón sin salida, tal vez escondiéndose entre los trastos o enterrándose en la pila de basura.

Si el complejo no ha sido alertado y la tribu permanece inadvertida, cinco tasloi (PV 2, 3 [x3], 4; ver abajo para características) se encontrarán tumbados en esta habitación, holgazaneando mientras juegan con algún objeto que se halle entre la basura o echados en sus catres mirando el techo.

Tasloi (15): INT baja a media (5-10); AL CM; CA 6 (5); MV 7 (9); DG 1; PV 7, 6, 4 (x2), 3 (x5), 2 (x3), 1 (x3); GAC0 21 (19) (el 21 incluye la penalización de -2 a impactar); #AT 1 (+3 a la tirada de reacción para 13 de los tasloi); Daño por tipo de arma; Tam P; ML 8 (10); PE 35 cada uno; CM2.

Seis de los tasloi disponen de porras, cinco llevan espadas cortas y cuatro llevan dagas. Todos llevan escudos y pequeñas bolsas conteniendo sus pertenencias personales. Cada tasloi lleva 3-18 monedas de plata en su bolsa, así como una colección de insectos muertos, trocitos de tela, piedrecitas, y otras baratijas diversas. Las características entre paréntesis son para los tasloi no adictos, quienes transportan 1-4 monedas de oro cada uno, además de la plata que puedan llevar y que van armados con espadas cortas.

6. Trampa (techo, 2,5 m, sin luz)

Un alambre está tensado a lo ancho del corredor en este lugar, aproximadamente a 20 cm del suelo. Si no se toman precauciones ni se usa ninguna fuente de luz, el primer PJ que pase por aquí tropezará con el alambre. Si es usada alguna luz, hay sólo un 25 por ciento de probabilidades de que sea detectado el delgado alambre. Una lenta y cuidadosa búsqueda en el corredor hará que sea descubierto el alambre con facilidad. Todos los tasloi conocen la localización del alambre.

Si la trampa es activada, una red cae de arriba. La red cubre una extensión de 5 m de corredor, y lleva multitud de pequeños trozos de restos metálicos, que actuarán como alarma para Urglak. El primer PJ, así

como el PJ inmediatamente detrás de éste deberán hacer una tirada de Destreza con una penalización de +5. Los siguientes dos PJ tirarán por destreza sin modificadores. Un fallo significa que el PJ se ha visto atrapado en la red.

Liberarse de la red requiere un número de asaltos igual al margen por el que se ha fallado la tirada de destreza. Por ejemplo, un PJ con una Destreza de 12 se encuentra el tercero de la fila cuando cae la red. El jugador obtiene una tirada sin modificación de 15. Este PJ necesitará tres asaltos (15 - 12 = 3) para liberarse de la red. Si otro PJ ayuda al que se halla atrapado, este tiempo puede ser reducido a la mitad de su valor original, redondeado hacia arriba (dos asaltos en el ejemplo precedente).

Cuando Urglak (en el área 7) oiga el sonido de las chatarra cosida a la red, rápidamente cogerá su espada y escudo y se meterá en el hueco que hay junto a la entrada de su habitación. Si alguien entra en la habitación antes de que hayan transcurrido dos minutos desde que se ha pisado el alambre, Urglak atacará al intruso por la espalda. Si nadie entra en este tiempo, Urglak saldrá de su escondite y observará a hurtadillas desde la cortina que se halla al final del pasadizo de entrada, para ver si los intrusos han sido atrapados. Si es así, se lanzará sobre éstos e iniciará una salvaje pelea, hiriendo a los indefensos PJ (él obtiene una bonificación total de +2 al golpe, ya que tiene un +4 por la posición de sus oponentes y un -2 por su adicción). Precisamente debido a esto, también cortará algunos trozos de la red, reduciendo el tiempo necesario para escapar a la mitad (redondeado hacia arriba).

Urglak ordenará a su araña (ver área 7) que ataque en ese momento, tanto si él se decide o no a atacar.

7. Alojamiento de Urglak (techo, 2 m, globo de Luz Continua)

En contraste con las oscuras habitaciones del resto de la guarida, la habitación en la cual acabáis de entrar se encuentra iluminada con una luz suave y amarillenta que proviene de un pequeño globo situado en la parte más alejada de la habitación. Sin embargo, entre vosotros y ese globo se halla esparcida una increíble cantidad de suministros, equipo y baratijas. Un gran montón de sucios almohadones está apoyado junto al muro de vuestra izquierda, mientras que un montón de trastos y basura cubre completamente el muro opuesto. Entre ambos hay tiradas docenas de chucherías, monedas y otros objetos misceláneos, todos ellos sucios y en mal estado.

En el centro de la habitación hay una araña de flaco aspecto. No tenéis idea de si se está viva, puesto que no se ha

I movido cuando habéis entrado.

Si la trampa de la red que se halla en el área 6 ha sido sobrepasada, Urglak se hallará oculto en el hueco que hay junto a la entrada, esperando atacar a la primera persona que entre en la habitación. El DM tiene la opción (para un grupo de guerreros, por ejemplo) de que Urglak y su araña lleven a cabo una última resistencia en el área 9, donde el grupo sólo podrá entrar a base de pasar uno a uno por el estrecho corredor.

El DM puede hacer que Urglak se encuentre en el área 9, tomando una dosis de gas eufórico, cosa que daría a los PJ una idea acerca del porqué la tribu se comporta de manera tan extraña.

Si el grupo ha logrado esquivar la trampa, y el DM dispone que el grupo ha entrado lo bastante en silencio como para no alertar al líder tasloi, Urglak se hallará tumbado sobre sus almohadones o trasteando con una de las chucherías de la habitación. Raramente abandona su alojamiento, permanece tumbado todo el día y soñando con todos los tributos que su tribu recibirá.

Urglak (líder tasloi); INT media; AL CM; CA 5; MV 9, trepando 15; DG 3; PV 16; GAC0 19 (incluido el -2 al golpe por adicción); #AT 1 (+3 a reacción debido a la adicción); Daño por tipo de arma; Tam P; ML 10; PE 65; CM2; escudo pequeño, espada corta, hacha de mano, daga, bolsa en el cuello con una pieza de coral (valor 15 mo), bolsa en el cinturón con 16 mo y 12 mp.

Urglak robó la araña a su antiguo clan tasloi. La araña se encuentra viva gracias sólo a la extrema dureza de su especie, debido a que los tasloi la cuidan muy pobremente. Desde que la tribu se ha recluido, no ha sido posible salir a cazar. Sólo las palizas que le ha dado Urglak han evitado que devorara a Drake o a uno de los tasloi. Debido a la falta de actividad y a la mala comida, su veneno es menos potente de lo normal. No entrará en combate a menos que sea atacada o Urglak le ordene luchar (incluyendo la orden de permanecer y atacar a cualquiera que penetre en la habitación). Si Urglak muere, la araña luchará hasta la muerte, enfurecida por su falta de actividad en los días pasados.

Araña gigante: INT ninguna; AL N; CA 8; MV 6, en tela 15; DG 1+1; PV 7; GAC0 19; #AT 1; AE tiro de salvación contra veneno con un +1 o 6 puntos de daño; Tam P; ML 7; PE 175; CM1.

La pila de baratijas y trastos del muro este cubre la puerta del área 8, que consiste en cerámica rota, maleza, basura, troncos, arbustos, ropas, y otros objetos sin valor. Si alguien se entretiene en buscar entre el montón de cosas existe un 10 por ciento de

probabilidades de que todos los trastos caigan, levantando una gran nube de polvo y revelando una puerta. El grupo deberá limpiar los escombros antes de poder acercarse a la puerta metálica que acaba de ser descubierta. Tan pronto como el polvo se haya posado, los PJs serán capaces de escuchar un ruido como de arañazos proveniente de detrás de la puerta.

Alrededor de los almohadones (que carecen de valor) y en el suelo, puede encontrarse el siguiente tesoro: 45 monedas de oro, 153 de plata, 17 de cobre, cuatro amatistas con un valor de 25 mo cada una, dos espadas cortas, tres mazas, seis dagas, un escudo grande, dos escudos pequeños, y cuatro viejos libros. Tres de ellos son tratados sobre diversas zonas de los Reinos (o el mundo donde se asienta la campaña del DM), que pueden ser vendidos a un coleccionista o sabio por el precio de 75 mo cada uno. El otro es un comentario sobre las antiguas artes de la adivinación (en su mayoría compuesto de banalidades y supersticiones), con un valor de 250 mo si es vendido a un adivino o a un sabio. Dentro contiene un pergamino, oculto entre la última página y la cubierta del libro, que contiene los hechizos de clérigo *Detectar Magia* y *Localizar Trampas*. Encontrar todos estos objetos llevará al grupo dos turnos completos, incrementados a seis si la pila de trastos se ha derrumbado y cubre toda la habitación.

El objeto final que se halla en la habitación es el brillante globo que se halla en el hueco norte. Este objeto y los libros mencionados más arriba provienen de la caravana de un mago de bajo nivel que los tasloi atacaron en el Camino Este, justo a las afueras de Highmoon. El globo es simplemente una pequeña esfera de madera, sobre la que se ha lanzado el hechizo de *Luz Continua*. Actualmente, se halla encima de un pequeño pedestal de ónice situado en el hueco, puesto que Urglak cree que se trata de un poderosísimo objeto mágico. La totalidad del conjunto tiene un valor de 150 mo si es vendido al comprador adecuado.

8. Tumba Enana (techo, 3 m; sin luz)

Tan pronto como los trastos son apartados de la puerta, el ruido de arañazos vuelve a ser audible. La puerta de hierro de esta tumba tiene gran cantidad de runas grabadas en su superficie. Cualquier enano que se halle en el grupo podrá reconocer inmediatamente que se trata de runas de factura enana, aunque se hallan en un antiguo dialecto que lleva largo tiempo olvidado. Un conjuro de *Leer Idiomas* revelará el siguiente mensaje: «La muerte del Clan Glasshold, noble del tercer prisma. Año del Dominio del Clan 1273.» Los PJ enanos que pueda haber en el grupo serán capaces de comentar que esta puerta señala el lugar de enterramiento de un enano de alta posi-

ción. Un PJ que realice una tirada con éxito sobre la pericia de lenguajes antiguos descubrirá el significado de la mitad de las palabras.

Si los PJs deciden entrar en esta habitación, deberán antes abrirse camino a través de la puerta. La puerta tiene tres cerraduras, que deben estar todas abiertas para poder entrar. Las cerraduras son de calidad superior (—40 por ciento a los intentos de abrirlas). Para destruirlas, es necesario causarles un total de 20 puntos de daño a cada una de ellas, lanzando el dado para impacto contra CA 2. Cada golpe propinado con un arma de filo hace necesario un tiro de salvación contra Golpe Demoledor (7 o mejor para armas de metal, ver la *Guía del Dungeon Master*, página 39) modificado por la diferencia entre la tirada necesaria para alcanzar la cerradura y el total obtenido. Por ejemplo, un guerrero de primer nivel usando una espada larga necesita un 18 para golpear la cerradura. Si obtiene un 6, la espada deberá pasar un tiro de salvación contra golpe demoledor, con una penalización de —12 ($18 - 6 = 12$) o se estropeará más allá de todo uso. Si el mismo guerrero obtuviese un 20, la espada realizaría el tiro de salvación con un bonificador de +2 ($20 - 18 = 2$). Las armas sin filo no necesitan hacer este tiro de salvación.

El marco de hierro de la puerta se halla firmemente unido a los muros de roca, por lo que cavar alrededor de la puerta no será una solución fácil al problema.

Una vez la puerta haya sido abierta, la fuente de los ruidos parecidos a arañazos se hará inmediatamente obvia. Un cadáver se halla al otro lado del umbral, arañando la puerta en un intento de escapar. Su apariencia es la misma que la de un ghoul, pero su forma y tamaño recuerdan vagamente a un enano.

El cadáver es el cuerpo de Gruumsted Timanubes, un antiguo noble enano que traicionó a su clan y fue ejecutado por su traición. Debido a su elevada posición, su clan excavó la ladera de la colina, construyó una tumba de piedra y colocó su cuerpo en ésta, rellenando el túnel hecho con tierra, todo ello siguiendo la tradición del clan.

Pero Gruumsted odiaba a sus superiores (por eso les traicionó) despreciándolos especialmente por la decisión que tomaron de ejecutarlo. Tan fuerte era su odio que, tras su encierro, rápidamente se convirtió en un no muerto. Ha intentado escapar de su tumba en los últimos quinientos sesenta años, para acabar con los responsables de su muerte. Sin embargo, y debido al buen trabajo realizado por los artesanos enanos, no ha podido salir de la tumba.

Cuando los tasloi descubrieron la puerta y empezaron a idear planes para abrirla, el enano empezó a arañar ésta con la esperanza de que la curiosidad venciese a sus posi-

bles liberadores. Su trabajo fue en vano. Ha permanecido arañando la puerta desde entonces, puesto que ha oído ruidos de fuerzas vivas más allá de la puerta.

Tan pronto como la puerta sea abierta, la criatura saldrá fuera al área 7. Entonces se encargará de sus liberadores, atacando a cualquier enano que se halle en el grupo con una furia tan ciega que ignorará al resto de PJ. Si no hay enanos en el grupo (o éstos han muerto), correrá hacia la salida (50 por ciento de probabilidades de que de con la salida correcta entre las dos entradas) en búsqueda de enanos a los que matar.

Si Gruumsted entra en la habitación 9, rápidamente se dará la vuelta y tomará el otro camino, salvo que el grupo haga algo para detenerle. Si el grupo le ataca o realiza cualquier intento de detenerle, atacará a los PJ sin dudarle un instante.

La criatura se parece más a un ghoul que a cualquier otro tipo de no muerto. En cambio, tiene los atributos físicos de un zombi (pese a que se mueve más deprisa). Cuando sea reducido a, como mínimo, 0 PV, se levantará de nuevo puesto que tiene más de una «no-vida», a causa de su intenso odio y voluntad. Esta reanimación tiene lugar dos asaltos después de que haya «muerto». Esto ocurrirá tres veces (por un total de cuatro vidas). Cada animación separada deberá ser expulsada como si se tratase de un ghoul, y cada una de ellas no se verá afectada por expulsiones previas, con o sin éxito.

La criatura no siente el deseo de acabar con los que no son enanos, salvo si éstos se interponen en su camino, y si se le deja marchar, abandonará el complejo de cavernas, viajando toda velocidad a través de la zona, buscando enanos a los que eliminar (ver «Conclusiones de la Aventura»). El DM deberá recordar que esta criatura es un formidable oponente, y habrá de proporcionar al grupo suficiente libertad de acción como para que le dejen escapar. Si los PJ creen haber destruido a la criatura y abandonan la habitación, pueden encontrarse ausentes cuando ésta se reanime, pudiendo entonces escapar.

Gruumsted Timanubes (no muerto especial): INT excepcional; AL NM; CA 5; MV 16; DG 2; PV 11 cada «vida»; GACO 19; #AT 1; daño 1-8; Esp.: volver a la «vida»; inmune a Sueño, Encantamiento, Parálisis, Muerte Mágica, Veneno y conjuros basados en el frío; Tam M; ML especial; PE 175. El agua bendita le causa a Gruumsted 2-8 puntos de daño. El enano no muerto no tiene las restricciones de los zombis de atacar siempre al final de un asalto.

Una vez la criatura haya sido vencida o haya escapado, el grupo podrá entrar en la tumba:

Tras la extraña puerta de metal se halla una habitación completamente

diferente al resto del complejo. La más notable diferencia es que los muros están hechos de piedra, al igual que el bloque elevado que hay en el extremo más lejano. La sala ha sido construida uniformemente, como si hubiese sido planificada por un maestro arquitecto, y los muros están cubiertos por más de las extrañas runas. Excepto por el bloque y la losa que se halla junto a éste, la habitación es notoriamente sencilla.

Las runas en las paredes se encuentran escritas en el mismo antiguo dialecto que las de la puerta de hierro. Si un hechizo de Comprender Lenguajes es lanzado (puede todavía hallarse efectivo si ha sido lanzado previamente), las runas pueden ser descifradas y leerse: «A Gruumsted Timanubes, traidor a su clan, se le ha concedido una muerte honorable para devolverle el sentido del deber y disciplina.»

El bloque sobre el cual el cuerpo fue depositado para que descansara puede ser movido para revelar un pequeño compartimento abierto en las losas que lo soportan. En éste pueden hallarse cuatro recipientes hechos para contener otros tantos pergaminos hechos de hojas de vitela, que cuentan la historia de Gruumsted, el proceso del juicio que le condenó, y una breve referencia a la historia de su clan. Si el DM lo desea, los escritos pueden contener un mapa revelando la localización de la ciudad enana (ahora abandonada) que puede proporcionar tema para más aventuras. El conjunto de todos los pergaminos puede ser vendido por 150 mo a un sabio o persona interesada en el tema por su interés histórico.

9. Habitación de Drake (techo 1,70 m, sin luz). El pasaje que lleva a esta habitación tan sólo tiene una anchura de 60 cm, por lo que los personajes que lleven coraza o cota de bandas se verán incapaces de atravesarlo a menos que lo hagan de costado. Además, aquellos que intenten cruzarlo deberán desembarazarse de sus mochilas y otros objetos que puedan molestarles, y dejarlos en la habitación de Urglak (área 7) o arrastrarlos tras de sí. El pasaje de entrada es tan pequeño debido a que Urglak quiere dificultar al máximo cualquier intento de fuga por parte de Drake si éste se liberase de su jaula, así como el obligar a cualquier intruso (o miembros de su propia tribu) a entrar de uno en uno en la caverna. Pueden percibirse ruidos de respiración provenientes de la caverna, por lo que los Pj probablemente deberían (y probablemente deberán) encontrarse algo nerviosos al tener que abandonar sus armaduras o equipo tras ellos, pero el estrecho pasadizo no permite otra forma de entrada.

Una vez en la habitación, el grupo necesitará de alguna fuente de luz (Urglak



usa el globo que hay en su habitación) para poder ver el interior.

Tenéis la esperanza de que el contenido de esta habitación merezca las estrecheces y apretones que ha requerido el poder entrar en ella. Al igual que el resto de la guarida, se halla excavada en la tierra, pero el suelo de esta habitación se encuentra a un nivel superior que el de otras áreas. Pese a haber sido excavada en la tierra, la habitación ha sido creada con mimo, o al menos, cuidadosamente conservada, como si grandes hechos o importantes ceremonias debieran tener lugar aquí. El suelo está limpio de suciedad, y los muros se hallan recubiertos de apretadas piedras.

Mientras meditáis acerca de los posibles usos de la habitación, un sonido de respiración proviene regularmente de detrás de la pesada cortina que cubre la esquina opuesta a la entrada.

La habitación se halla bien cuidada, porque los tasloi consideran ésta un área sagrada. La cortina cubre el área donde se encuentra cautivo Drake. Se encuentra aquí en completa oscuridad, excepto durante los breves momentos del día en que los tasloi vienen para inspirar el gas eufórico y en la única vez al día en que Urglak viene a traerle la comida.

Los dragones faéricos son criaturas de

la naturaleza y necesitan la libertad de los espacios abiertos, Drake se está muriendo lentamente. Ha decidido finalmente que la vida no vale la pena vivirla. Planea usar la totalidad de sus ataques de aliento restantes la próxima vez que los tasloi vengán a verle. El sabe que esto seguramente enfurecerá a Urglak y que el jefe probablemente acabará matándolo, pero después de dos semanas de cautividad, no le queda la más mínima esperanza de ser rescatado y considera la muerte como un estado mejor que en el que actualmente se encuentra.

Drake ha aguardado pacientemente a los tasloi durante todo el día. Desafortunadamente, desconoce que los próximos en apartar la cortina serán los Pj. Cuando los Pjs abran la cortina, Drake usará todos los ataques de aliento que le queden (hasta una docena, según determinará el DM) en rápida sucesión. Esta es una situación especial que no puede ser realizada por dragones normales, e incluso según las reglas generales, tampoco por dragones faéricos.

Únicamente después de que Drake haya finalizado su último ataque de aliento, se dará cuenta de que ha cometido un error. Si alguno de los Pjs decide atacarle (creyendo que es una amenaza), rápidamente dirá con tono agudo «¡Espera!» en idioma Elfo. Si el grupo entero cae víctima del gas, Drake esperará pacientemente a que los Pj se recobren para reparar su error,

disculpándose profusamente en idioma elfo si ve que en el grupo hay elfos. Si no hay elfos presentes, intentará comunicarse con los lenguajes que conoce (ver características) hasta que obtenga una respuesta de alguien. Si ninguno de los personajes habla uno de estos lenguajes, Drake se levantará e intentará parecer humilde y arrepentido, al igual que un perrito de peluche. Si la comunicación es posible, Drake inmediatamente preguntará si los Pjs conocen a Michael y preguntará acerca de la seguridad del muchacho.

Cuando el grupo haya decidido liberar a Drake, el problema será la jaula, que fue obtenida en el mismo ataque que proporcionó a Ugrlak su luminoso globo mágico. La jaula está hecha de pesadas barras de hierro de 3 cm de espesor, separadas 6 cm unas de otras y soldadas mágicamente en forma de jaula para pájaros, con una sólida placa de hierro haciendo las veces de base. Tiene 60 cm de altura y 30 cm de diámetro, siendo incómoda para los 30 cm de longitud de Drake. La cerradura de la trampa es de excelente calidad (— 20 por ciento a todo intento de abrir cerraduras).

Cuando Drake fue colocado en la jaula, Ugrlak se deshizo de la llave, puesto que no necesitaba otros métodos para procurarse la entrada. Para destrozar la cerradura es necesario causarle 10 puntos de daño teniendo el objeto CA 4. Aplicar las mismas reglas para armas de filo que en la habitación 8. Si se usa calor mágico o grandes armas para romper la cerradura, existen muchas posibilidades de herir a Drake, y el dragón hará notar esto si se ve capaz.

Drake (dragón faérico muy joven): INT genial; AL CB; CA 5 (1 cuando es invisible); MV 6, vuelo 24 (A); DG especial; PV 4 (1 actualmente); GAC 17; #AT 1; daño 1-2; AE arma de aliento, lanza conjuros como mago de segundo nivel y clérigo de tercer nivel, ataca como un monstruo con 4 DG; DE invisibilidad cuando lo desea; RM 16 %; Tam Mp; ML 11; CM3.

Drake tiene escamas de color rojizo-anaranjado, de leve matiz plateado. Este color actualmente se encuentra bastante apagado debido a su estado depresivo. Se encuentra en una situación inusual: los dragones faéricos son criaturas de la naturaleza, y sólo se hallan completamente activos cuando se encuentran en el bosque, que es su hogar.

Pese a que su arma de aliento funciona todavía, el resto de sus pocas habilidades mágicas, no. No puede volverse invisible, no puede usar conjuros, y se encuentra deprimido y perezoso. Debido a los malos tratos que ha recibido a manos de los tasloi, tampoco puede volar.

Drake recobrará su color y salud vein-

ticuatro horas después de haber recobrado su libertad y hallarse en el exterior, pero no será capaz de volar hasta que sus desgarradas alas no se hayan curado, cosa que le llevará unos tres días. Puede hablar elfo y el lenguaje de los dragones faéricos, sprites, pixies y otras diversas criaturas de los bosques de la región. Puede asimismo usar Telepatía para comunicarse con otros dragones faéricos que se hallen en un radio de tres kilómetros.

Concluyendo la aventura

Debido a que Drake no puede volar, deberá depender de la ayuda del grupo para regresar al bosque. Intentará convencerles para que le lleven de regreso al mismo, pero no prometerá nada a cambio, ya que se halla inseguro de sus intenciones. Si los Pj rehúsan el transportarle, Drake se arrastrará lentamente hacia el bosque. El DM debería hacer que los Pj se sintieran como avaros y maliciosos gusanos si llegan hasta este extremo.

Drake intentará llegar a casa de Michael si le es posible. Como es de esperar, los padres de Michael no han cambiado su actitud respecto a los aventureros (o compañeros de juegos no humanos). No dejarán alejarse a Michael de la casa por ningún motivo.

Aún así, como Michael puede hablar el lenguaje de los dragones faéricos y sus padres no, él y Drake pueden comunicarse sin su conocimiento. En el pasado, Drake se había vuelto invisible posándose en el alféizar de la ventana de la habitación de Michael, o incluso había entrado en ésta para conversar de cualquier tema que les interesase.

Debido a que Drake no puede ahora volverse invisible, llamará desde el exterior, y desde una distancia prudencial, a Michael. Cuando Michael oiga la voz de su amigo, sacará la cabeza fuera de la ventana de su habitación y responderá en el mismo lenguaje. Llevarán a cabo una breve conversación, y luego Michael volverá a entrar antes de que sus padres lleguen para ver con quién está hablando.

Antes de que se marche, Michael sugerirá a Drake que dé a sus nuevos amigos algunos de los objetos que componen su tesoro. Drake hará este ofrecimiento al grupo en elfo, guiándolos luego hasta su nido en el bosque, el cual se halla a cinco kilómetros al este de la casa de Michael (el grupo no será capaz de encontrar el escondite de Drake por sus propios medios).

Drake dejará elegir a los Pj dos de los objetos siguientes: un crisoberilo de color verde, con un valor de 175 mo, un topacio por valor de 250 monedas de oro, una pequeña estatuilla de plata por valor de

275 mo, o un pergamino de mago con dos conjuros de primer nivel (a elección del DM), una poción de Curación Extra, una poción de Levitar, una poción de Clarividencia. Drake sabe la utilidad de las pociones pero desconoce el valor de las gemas o de la estatuilla.

Una vez el grupo haya elegido los dos objetos, Drake les deseará un buen viaje y les prometerá su ayuda si alguna vez vuelven a pasar por la misma región. Si los Pj han sido de especial ayuda, Drake les ofrecerá uno o dos objetos más, aunque no más de cuatro.

Esta aventura provee numerosas ideas para más aventuras. A elección de DM, si el grupo se retrasa demasiado al explorar la caverna de los tasloi, la Tribu de los Deseos puede haber empezado a recibir enviados de las tribus vecinas. Si el grupo no lleva a cabo ninguna acción contra los Deseos a tiempo, estas otras tribus pueden decidir enviar tropas para capturar a Drake. El grupo puede entonces verse obligado a hacerle frente a un mayor número de tasloi (u otros humanoides). Como otra opción, incluso si la tribu de los Deseos es rápidamente derrotada, otras tribus pueden haber enviado grupos de exploración o ataque a la caverna. Si éste es el caso, los bosques y los pueblos cercanos pueden verse acosados por grupos de humanoides de diversa consideración y ser necesaria protección.

Otra idea para una posterior aventura implica la devolución de cualquiera de los bienes robados hallados en el área 3. Si el grupo consigue devolver estos bienes, las compañías mercantiles apreciarán su gesto, y pueden decidir contratar a los aventureros como guardias o para llevar a cabo misiones especiales de diversos tipos. Andemon Willbender estará particularmente agradecido por la devolución de sus frascos y puede ofrecerles un trabajo. Gulgroth (la ciudad de donde es archimago Andemon) se encuentra entre las Montañas de Orsraun y el Bosque de Gulthmere, en Turmish. Si algunos de los tasloi de la Tribu de los Deseos o el «zombi» enano del área 8 escapan de la caverna, pueden continuar teniendo relación con el grupo, obligando a éste a perseguirlos para que dejen de representar una amenaza y una fuente de problemas. La posibilidad de encontrar un mapa en el área 8 también proporciona otra idea de aventura. Además, si el «zombi» amenaza el área circundante, la milicia o los pueblos locales pueden querer contratar al grupo para encontrarlo y destruirlo. Si los Pj comentan que han sido ellos quienes lo han liberado, la milicia puede ordenarles que sean ellos quienes acaben con él, debido a que son responsables de su liberación.

¿QUIERES SER EL MAS
GRANDE DE TODOS LOS
MAGOS...?



... Pues entonces, necesitas leer el

 **"MANUAL
DEL BUEN
HECHICERO"**



CONCURSO DRAGON MAGAZINE

ZRON

CLIMA/TERRENO: Templado/Bosques, colinas y montañas

FRECUENCIA: Raro

ORGANIZACION: Tribal

CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera

DIETA: Herbívoro

INTELIGENCIA: Varía (4-18)

TESORO: R (G, S)

ALINEAMIENTO: Varía; generalmente, caótico y neutral bueno

NUM. APARICION: 10-100

CATEGORIA ARMADURA: 5 (10)

MOVIMIENTO: 12 (o 18 en sprint)

DADOS DE GOLPE: 4

GACO: 15

NUM. ATAQUES: 1 o 2

DAÑO/ATAQUE: 1-10 (Arma)

ATAQUES ESPECIALES: No

DEFENSAS ESPECIALES: Ver abajo

RESISTENCIA A LA MAGIA: No

TAMAÑO: M (1,8-2 m alto incluida cornamenta)

MORAL: Elite (13-14) o superior

VALOR PE: Varía

APARIENCIA: Los zrons son un cruce mágico entre hombre y ciervo. Su origen es oscuro y se cree que fueron una raza esclavizada por humanos y minotauros.

Los zrons escaparon y se expandieron por los bosques. Se organizaron y convivieron entre los kagonesti, de los cuales aprendieron algunas costumbres, entre ellas las guerreras.

De corto pelaje marrón rojizo o gris claro, los zrons tienen características de conducta similares a los ciervos y a los kagonesti. Poseen una cornamenta ramificada que puede llegar a medir hasta un metro, y usarse como arma para causar 2D4 de daño.

No son una raza rencorosa y es normal que se unan a humanos e incluso a los minotauros.

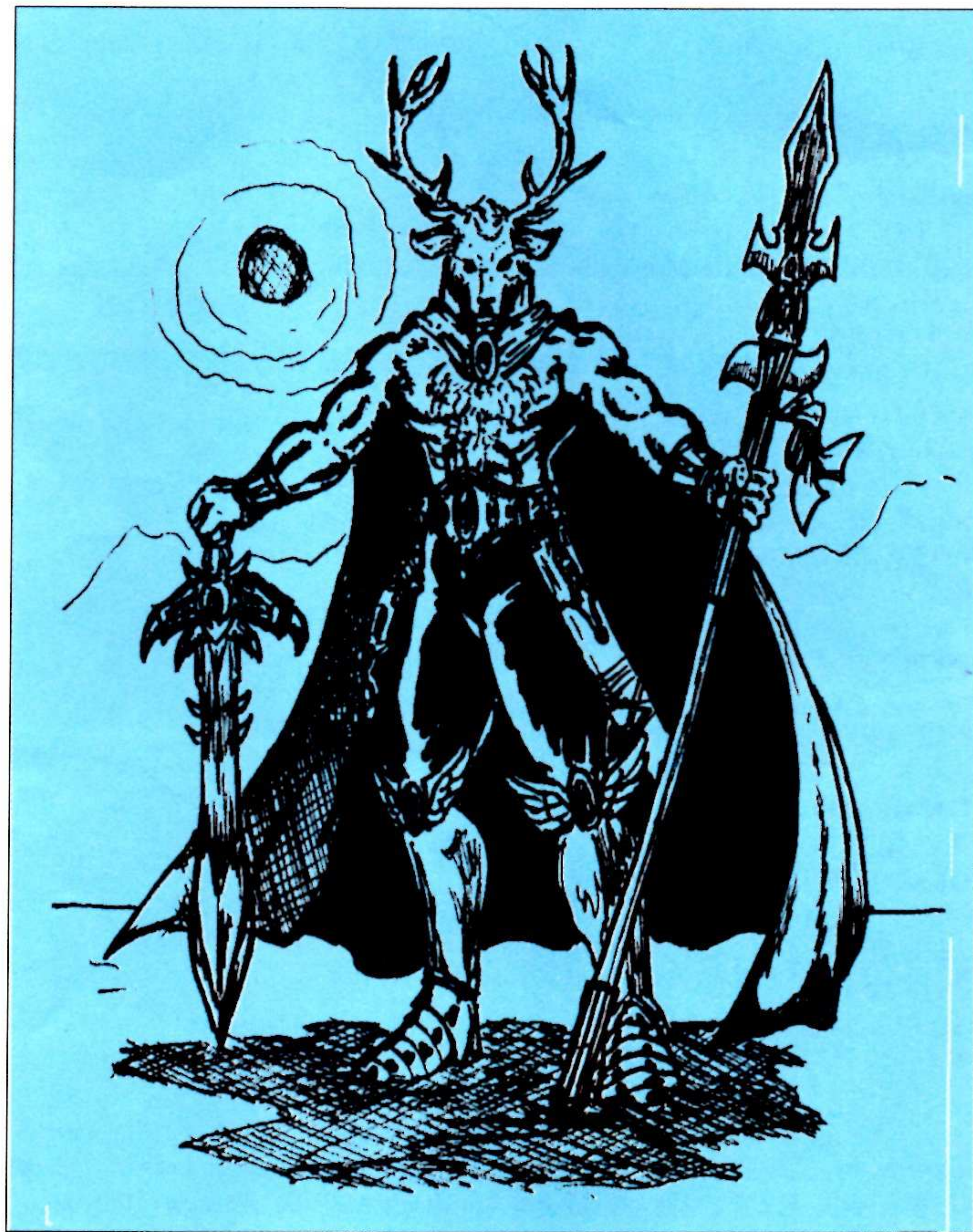
COMBATE: Los zrons no son una raza belicosa, y sólo luchan si ven que el peligro amenaza aquello que aman.

De los kagonesti aprendieron algunos trucos, como el ataque con sprint, que en los zrons convierte su movimiento en dieciocho (línea recta) o catorce (zigzag).

Atacan como los ciervos, con la cabeza baja, utilizando la cornamenta, que suelen remachar con piezas metálicas, causando 2D4 de daño.

Tienen como armas preferidas las lanzas y espadas a dos manos, así como hondas y dagas. Llevan armadura de cuero. Generalmente montan en ciervos gigantes que los ayudan. En una pelea, al menos un 25 por ciento de zrons montan ciervos gigantes, y el jefe es probable que cabalgue sobre un ciervo blanco.

HABITAT/SOCIEDAD: Como los elfos salvajes, no tienen un asentamiento fijo. Viajan con los otros ciervos por las templadas praderas de Kryn y les protegen de los predadores. En las tribus zron, el macho tiene normalmente 1D4 hembras y crías, ya que el número de hembras es superior al de machos. Aproximadamente un 65 por ciento de los zrons son guerreros, y el resto desempeñan distintas funciones.



El zron más viejo y fuerte es el líder de una tribu, y toma las decisiones ayudado por sus parientes. Los zrons queman a sus muertos, ya que ellos creen que provienen del fuego, y a él retoman. Viven en cuevas guardadas por unos 2D6 guerreros zron armados con lanzas (25 por ciento) y espadas (el resto).

ECOLOGIA: Los zrons comen cereales, semillas, frutos y ramas que comparten con sus hermanos ciervos. En una manada de ciervos salvajes donde hayan sido aceptados los zrons, hay pocas posibilidades de un ataque de predadores. Los zrons montan ciervos gigantes, que les ayudan a cambio de su protección. Los zrons pueden hablar con los animales y, en caso de peligro extremo, llamar a aves y otros mamíferos para defender el bosque o ayudar a alguien en peligro. El gran jefe o macho dominante zron puede contactar telepáticamente con un ciervo blanco tres veces al día, y llamarlo si le precisa en la lucha. Si el ciervo blanco muere en la refriega, el jefe abandona la tribu y el resto se corta los cuernos en señal de duelo.

Creado por Jose Antonio García Burgos
Torelló (Barcelona)

¿Y COMO SE LLAMA TU MONSTRUO?

TARAK'DUR

CLIMA/TERRENO: Montañoso/Subterráneo

FRECUENCIA: Rara

ORGANIZACION: Tribal

CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera

DIETA: Omnívoro

INTELIGENCIA: Media/Alta (hechicero)

TESORO: Individual

ALINEAMIENTO: Neutral malvado

NUM. APARICION: 1-4

CATEGORIA ARMADURA: 5 (base)

MOVIMIENTO: 12

DADOS DE GOLPE: 6+2

GACO: 13

NUM. ATAQUES: 1 con arma + 2 especiales

DAÑO/ATAQUE: Por arma

ATAQUES ESPECIALES: Magia (hechicero)

DEFENSAS ESPECIALES: Ninguna

RESISTENCIA A LA MAGIA: No

TAMAÑO: 2,5 m (base)

MORAL: Estable (12)

VALOR PE: 1.000/2.000 (hechicero)

APARIENCIA: Los tarak'dur son enormes versiones de un hombre normal. La estatura media de los machos es de 2,5 metros, alcanzando en ocasiones los 3. Las hembras son ligeramente más pequeñas, no superando nunca los 2,6 metros. El rasgo más destacado de estos gigantes humanoides es que poseen una pareja extra de brazos que les salen de la cabeza. Los tarak'dur poseen una piel extremadamente dura, y tienen una constitución muy fuerte. Por ello, no les gusta llevar armaduras, que encuentran incómodas e innecesarias.

COMBATE: A los tarak'dur les gustan especialmente las armas a dos manos que, debido a su tamaño y fuerza, manejan con una facilidad asombrosa. Ocasionalmente usan armas más pequeñas, lo que les permite emplear escudo. Con los dos brazos superiores, los tarak'dur manejan dagas, cuchillos, palos o simplemente golpean (dos ataques, con un daño cada uno de 1D6+2). Debido a su gran fuerza, causan un daño extra de +3 en todos sus ataques. Los magos de la tribu, los tarak'noor, utilizan hechizos de hasta cuarto nivel, invocando con las manos pequeñas y teniendo libres las normales para empuñar armas.

HABITAT/SOCIEDAD: Los tarak'dur se organizan en pequeñas tribus, en las que los magos tarak'noor poseen



la jefatura. Sin embargo, las tribus no son independientes entre sí, sino que cada cierto tiempo se reúnen, con el objetivo de ganar así fuerza y poder y atacar a quienes ellos más odian: los elfos. Cuando las tribus se han unido así, el mando lo ostenta un consejo de magos. Estos eligen a un caudillo guerrero para las cuestiones de organización: suele ser el más fuerte del grupo, no el más inteligente.

ECOLOGIA: Como se adivina sólo con verles, los tarak'dur son guerreros natos, y su táctica preferida es cargar de frente, sin maniobras de distracción. Debido a esta tendencia, masacran a fondo todo aquellos que consideran un problema potencial, sean humanos, orcos, goblins o enanos. Sólo tienen preferencia a la hora de matar elfos. Ver a un elfo y lanzarse dando aullidos contra él es todo uno. Aún nadie ha descubierto el por qué de este odio, y los elfos interpelados al respecto se niegan a contestar.

*Creado por Carlos Moras Cañas
(Madrid)*

RUNAS Y PERGAMINOS



¿Tú también, Clive, hijo mío?

Clive Barker
Libros Sangrientos 1
Ediciones Martínez Roca, Barcelona,
1994.
700 Ptas.

Voy a contaros una historia. Corrían los años ochenta. Fue entonces cuando una editorial me encomendó hacer una serie de informes sobre libros de autores de terror que pudieran ser interesantes de publicar. Entre ellos estaban Fritz Leiber (la devoción que siento hacia él ya habéis podido leerla en estas columnas), George R. R. Martin (al que, por cierto, tenéis que recordarme que lo reivindicó), y Clive Barker.

En aquellos momentos, Barker era un escritor absolutamente desconocido que intentaba, como otros muchos, hacerse un sitio dentro del jugoso campo de la literatura de terror. Bueno, lleno del tradicional escepticismo, pesimismo y fatalismo (siempre-me-toca-la-más-fea-del-baile) que me acompaña, me llevé a casa una tripleta de libros anunciados con el título más «gore» que mis vísceras pudiera recordar: «Libros de Sangre».

A la media hora, estaba intrigado por la frase de don Esteban (King): «He visto el futuro del terror, y el futuro se llama Clive Barker»; a la hora, me mostraba sorprendido por el prólogo de Ramsey Campbell, extremadamente elogioso.

A la hora y media, a punto de encarar el texto en sí, me preguntaba angustiado si podía ser cierto, si los dos pesos pesados del horror contemporáneo (entonces, Stephen King todavía no había dado rienda suelta a sus impulsos creativos, y se limitaba a una novela decente cada año y medio), y uno de los que más admiraba—Ramsey—podían tener razón y prestar semejantes halagos a un escritor que aparentaba ser por el índice tan sangriento y banal como el peor John Saul.

Entonces, leí «Los muertos tienen autopistas».

Tenían razón.

Creo que jamás he adjudicado una puntuación literaria, argumental y comercial tan alta como en el caso de «Los libros de sangre».

Después vino el declive, con la gloriosa excepción de la incursión cinematográfica que representó «Hellraiser»: con cuatro duros, Barker consiguió lo que muchas películas de alto presupuesto no logran demostrar, y es tener imaginación. Pero, después de eso, nada. Banalidad, comercialidad, falsas fantasías...

as... Clive se ha convertido en mi gran fracaso. Sólo una vez hablé con él, para agradecerle lo que había hecho por el terror y callarme (¡maldita diplomacia!) lo que se estaba haciendo a sí mismo.

Ni tan siquiera podía presentarme como el que primero lo había introducido en España; otra editorial había conseguido los derechos y había publicado los primeros tres libros ingleses, reorganizados en dos volúmenes.

Me dio las gracias y me firmó una de sus peores novelas.

Es amargo para mí el contaros esto. Al fin y al cabo (y King es mucho más inteligente de lo que todo el mundo supone), jamás he vuelto a sentir la misma sensación: yo tenía en aquellos momentos el futuro del género de terror en mis manos.

Y no sólo yo. Mi buen amigo Albert Solé, que, por lo que le habéis podido leer en otras publicaciones, no es ningún indocumentado en el tema, me sorprendió emotivamente un día diciéndome admirado «Ese «En las colinas, las ciudades», ese relato...»

Hasta aquí, la historieta de este vuestro anciano columnista.

Pero existe el motivo de celebración: pueden haber pasado muchas cosas, puede ser que Clive Barker no haya respondido a mis expectativas, pero hoy Ed. Martínez Roca ha recuperado los derechos de esa obra, larga y prematuramente perdida para el público, y la ha reeditado a un precio todavía más asequible.

¿Qué queréis que os diga? «En las colinas, las ciudades» es un cuento que, por sí solo, merecería entrar en el salón de la inmortalidad de la fantasía y el terror. Deciros que dos ciudades se conforman en gigantes mediante la unión de todos sus habitantes, los de más vista como ojos, los más resistentes como piernas, para combatirse entre sí; la locura colectiva; el sentimiento de identificación de los protagonistas, la viveza de las descripciones... Sería inútil dar una valoración detallada de estos cuentos, realmente los únicos de los pasados quince años que han sido verdaderamente grandes dentro de la literatura de terror.

Clive, lo hiciste rápido y quizá demasiado bien. ¿Por qué has tenido, tú también, que venderte a la mediocridad?

Una épica moderna magistral

Salman Rushdie
Los Hijos de la Medianoche

Ed. Alfaguara, Madrid, 1994
3.040 Ptas.

Hoy, al parecer, me va a salir una página nostálgica. La circunstancia de que Alfaguara nos brinde esta obra maestra con una portada bastante más vistosa que la sobria e intelectual que acompañaba a las anteriores ediciones (lo cual no quiere decir que la antigua fuera mala, sino que podréis encontrar la novela más fácilmente en vuestra librería, por motivos de redistribución), me da pie a volver a colocar una de mis viejas batallitas.

Nunca adivinaríais por qué leí «Los hijos...» Fue gracias a una crítica literaria, aproximadamente de la misma extensión que esta página. Y la leí porque la ponía a parir.

No era posible que una obra que se estaba vendiendo bien, cuyas anteriores críticas en los medios de comunicación eran de decenas para arriba, fuese tan mala como decía el crítico en esa ocasión. Sobre todo, fuese tan mala al parecer por motivos argumentales—descritos con detalle—que a mí me fascinaron desde el momento en que los vi reflejados en ese comentario. La crítica es algo curioso, ¿no? El caso es que me decidía por una opción de poco riesgo y pedí la novela en préstamo a mi biblioteca pública habitual. La leí en una noche, y a las once (sí, me levanto lo más tarde que puedo) del día siguiente estaba en una librería comprándola.

Los trazos argumentales son estos: el protagonista nace exactamente a la misma hora que el estado libre e independiente de la India, el 15 de agosto de

1947, a las cero horas. Y, junto a otros muchos nacidos alrededor de la misma hora, tienen la facultad de comunicarse entre sí telepáticamente, estableciendo una especie de congreso paralelo de la nación, en el cual debaten los problemas y las necesidades del nuevo estado.

Si alguien encuentra que la fantasía está poco representada por este argumento, en primer lugar, que lea el texto. Y si esto no le convence, que piense que además Saleem está prodigiosamente dotado en su capacidad olfativa, lo suficiente como para emprender una odisea por Bombay sólo guiándose por su nariz, y que Rushdie (incidentalmente, ganador de un premio a la mejor novela de ciencia ficción en Gran Bretaña, que no le concedieron por ser demasiado de fantasía; y, por cierto, salud, hermano en la pluma, tú eres mi dignidad individual y mi vergüenza colectiva) puede convertir cualquier situación en campo abonado para un relato de las mil y una noches al estilo moderno, y que el estilo de novela río y el grandioso humor que muestra desde sus primeras páginas (el relato de la conversión al ateísmo del padre de Saleem tiene, perdón el chiste, muchas narices) hacen de «Los hijos de la medianoche» una novela que he leído ocho veces, en castellano y en inglés, a trozos como un rompecabezas y de un tirón, pausada y relajadamente; para divertirme y para entender lo ininteligible, como es un país lleno de diferencias y contrastes: la India.

Larga y próspera vida. Hasta el mes que viene.

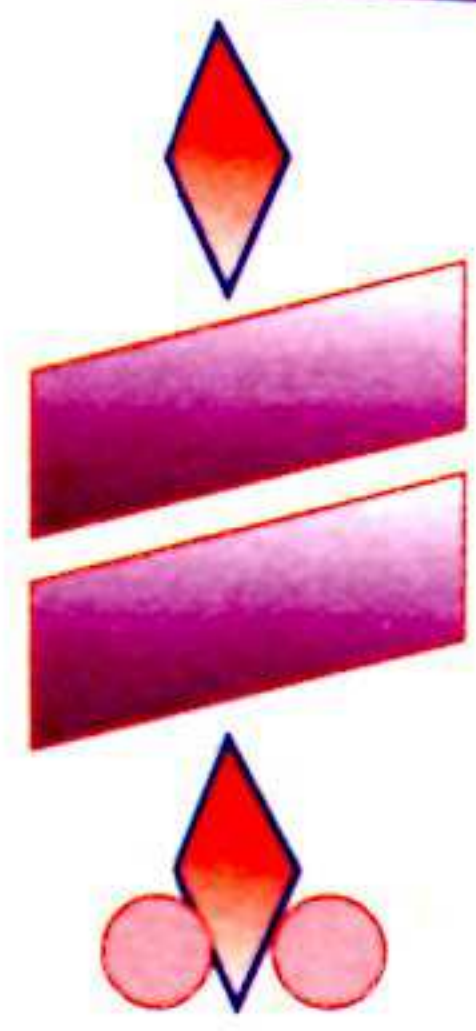
—Lluís Salvador

- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
- JUEGOS DE-ROL
- TEBEO ANTIGUO
- GRAN STOCK
- SERV. CORREO



Ateneo
COMICS • ROL

COMPRA • VENTA
C/. Portugal, 36
Tel.: 96- 592-30-40
ALICANTE



JAUQUE MATE



Hola de nuevo; cuando estéis leyendo este artículo, dentro de DRAGON 11, ya habrán acaecido todos los eventos que tenían que celebrarse en Barcelona. Al menos, los que más ruido han hecho. Espero que hayan servido para «evangelizar» al público que aún no tenía muy claro esto del rol. Y con ello, lograr que las empresas creadoras puedan continuar vaciando nuestros bolsillos (con buena intención, claro está), ofreciéndonos más material. Algo se está moviendo, ya lo dije en el número anterior, y los que hayáis visitado estos «encuentros» lo habréis podido comprobar.

PARMA FABULA

Origen: Pantallas narrador para ARS MAGICA

White Wolf/Wizards of the Coast

Traducción en castellano: Kerykion

Salida al mercado: Mediados de abril

Tiempo han tardado los de Kerykion en dar señales de vida. Sabíamos que estaban allí, que estaban vivos, pero por causas ajenas a ellos no han podido cumplir con lo prometido, y la afición ha tenido que esperar demasiado (casi cuatro meses) para ver los nuevos frutos de esta compañía. La causa es debida al cambio de licencia de la empresa madre de Ars Magica, White Wolf, en pro de los populares y temidos (por sus rivales) Wizards of the Coast (creadores de Magic: The Gathering). Pero vayamos al producto, que es lo que importa. Parma Fabula no es más que las pantallas de Ars Magica, junto a las hojas de personaje, aunque no creáis que es menos por ser sólo eso. Las pantallas hacen «juego» con el libro de reglas. Si éste tenía cuatrocientas páginas, las pantallas están compuestas por seis hojas (por las dos caras) que realmente pueden llegar a cerrar el perímetro de juego del máster. La cantidad no suele ser identificador de calidad, aunque en este caso podríamos decir que sí. En la parte interna de las pantallas (la del lado del máster) hay un resumen de todas las tablas, resultados y algunas cosas más que incluye el juego original. Por el lado de los jugadores tenemos la lista de competencias, breves descripciones de las casas mágicas y algún documento interesante, con colorido y diseño muy adecuados. Las ho-

jas de personaje, dobles (dos hojas), son muy completas y limpias. Parma Fabula no lleva nada más, pero menos da una piedra. Esperemos que para Jinetes de Tormenta, el primer módulo, no tengamos que esperar mucho. Ellos dicen que no.

BUCK ROGERS

Origen: TSR 1993

Versión en castellano: Ediciones Zinco

Salida al mercado: Primeros de mayo de 1994

Sorprende es la palabra que debería asociarse con este juego de rol, de nueva factura. Es habitual el anunciar a bombo y platillo un producto varios meses antes e incluso (y habitual por desgracia en este país) retardar su salida al mercado por causas dispares. Pero aparte de personas que estamos muy comprometidas en este mundo, creo que poco público se esperaba que Zinco, metida de lleno en otras producciones más grandes (también muy nuevas) lanzara al mercado este juego que, la verdad, no ha roto ventas en ningún país. Con esto no quiero decir que el producto carezca de calidad para salir a la venta, sino que aquí estamos acostumbrados a ver publicados juegos que, en algún momento, han barrido el mercado en otros países. Vamos a ver, por eso, qué nos depara Buck Rogers.

Creo que cada juego tiene una finalidad y una intención concreta para con el público. Buck Rogers también tiene una, e incluso dos. Por un lado, introducir al «novato» (sin intención despectiva, que más de una suspicacia ha levantado la publicidad en DRAGON) en el mundillo de los JdR de una manera muy, muy sencilla. Por otra, hacerlo a través de un juego que recupera a un personaje de cómic que tuvo gran éxito en EE.UU. hace ya unos añitos. Es relativamente fácil haber oído hablar de Buck Rogers, aunque sólo fuera por la serie de TV que se repuso no hace mucho.

Buck Rogers fue un piloto de la Primera Guerra Mundial. Al finalizar la contienda, se le destinó a diversos trabajos de tipo civil. En uno de ellos le tocó examinar una mina abandonada. Allí descubrió una rocas brillantes y notó un extraño olor. La mina se derrumbó y él quedó atrapado dentro, perdiendo la conciencia a causa del gas.

Cuando despertó, la boca de la cueva estaba abierta, y pronto descubrió que había dormido durante quinientos años. Su mundo no era aquel, pero lo que él recordaba ya no existía. Buck se encontró con Wilma, una mujer soldado, y la salvó de unos desalmados. Esta no sería la primera vez que lo haría, como es misión de cualquier héroe. El mundo con el que se había encontrado estaba también en guerra, por lo que Buck tenía ya un lugar en esta nueva vida. El y Wilma consiguieron al fin hacer llegar la paz a esta Tierra del futuro. Buck Rogers está ambientado, pues, en el siglo XXV, donde cualquier personaje puede ser un héroe con ganas de llegar a ser tan grande como Buck.

La caja de BR (lo llamaremos así) lleva en su interior tres libros (el de reglas, el del mundo y el de la primera aventura), una reproducción de las primeras tiras de Buck Rogers publicadas en el año 1929 (cómo pasa el tiempo, ¿eh?) en EE.UU., dos mapas de situación, plantillas con fichas troqueladas y una bolsa con varios dados y fichas de «experiencia», de color blanco.

El número de páginas del libro de reglas, treinta y dos en total, es ya un resumen de lo que será el juego. Es realmente sencillo, tanto de lectura, como para preparar la partida y el juego. Todas las reglas están diseñadas para que sean de rápida comprensión, y no tengas que depender de tablas y excesivas tiradas de dado. Cada personaje controla un héroe con cuatro (y sólo cuatro) características: Fuerza, Inteligencia, Puntería y Salud. No se representan con puntuación numérica, sino en base a cuatro «calidades»: Normal, Notable, Superior y Optima. Cada característica tendrá uno de estos valores, aunque puedes bajarlo en una y subirlo en otra (sólo en dos casos). Cada rango significa una cantidad de dados a tirar (2, 3, 4, y 5 respectivamente). A cada característica le corresponden una serie de habilidades que conseguirán aumentar en un dado el total de dados a tirar. El jugador sólo podrá escoger cinco habilidades.

Cada maniobra o ejecución se mide por puntos de acción. Inicialmente, cada jugador dispondrá de 3 puntos para gastar en cada turno. Coger un objeto grande precisa 2 puntos de acción, por ejemplo. La resolución de acciones se hará mediante la superación de una puntuación base, que el máster

asignará dependiendo de la dificultad de ésta. El jugador deberá sumar los dados que debe tirar y superar esa puntuación.

En cuanto al combate, existe la posibilidad de luchar cuerpo a cuerpo (armas blancas y puños) y a distancia. La iniciativa es siempre para los héroes, aunque hay alguna que otra excepción. Hay diferentes reglas de ajuste, opcionales y alguna tirada especial, pero siempre reducido a la mínima dificultad. El material es limitado en inicio (pero suficiente para este nivel), como corresponde a cualquier juego de ambientación muy marcada o cerrada.

Existe la posibilidad de adquirir experiencia que podrá servir para comprar habilidades o sumar dados a las tiradas, etcétera.

Los otros dos libros corresponden, por un lado, al de ambientación, de treinta y dos páginas, donde podréis saber de forma concreta quién es Buck Rogers y dónde ha ido a despertar. Por otro está el libro de primera aventura, con 48 páginas, donde se os enseñará, además, a crear vuestras propias aventuras. Allí encontraréis la hoja de personaje para fotocopiar y algunos apéndices, como el del resumen de tablas de BR.

En definitiva, nunca se sabrá del todo por qué Zinco ha publicado BR, pero esta iniciativa la ha llevado de manera muy correcta y espero que sepa lo que esto conlleva (módulos, ampliaciones, etcétera). La calidad es buena, dentro de la línea de productos Zinco, aunque hay algún detalle de buen gusto (las tiras de cómic). En resumen, un juego sencillo de iniciación, para todo amante de héroes o cómics de ciencia ficción.

RECORTES

* La llegada de Buck Rogers ha hecho que no me quede más espacio para comentar otras novedades. Las Ruinas de Bajomontaña, campaña para Forgotten de AD&D, será para el próximo número, pero ya está a la venta.

* Asunto: Piratas, de Ludotecnia. He podido ver una maqueta y prometo mucho, aunque se aleja del estilo que hasta ahora dominaba en sus productos. Aún no ha llegado. Pero pronto lo tendremos.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



¿Cómo os va a todos? Antes de empezar la sección de este mes, nos gustaría contestar algunas cartas llegadas a la redacción, preguntando por algunas series concretas de figuras.

La política que seguimos a la hora de comentar unas figuras u otras, es simplemente que las encontréis en vuestras tiendas habituales. De nada sirve comentar unas figuras que difícilmente podéis conseguir.

Muchos de vosotros nos preguntáis por las figuras oficiales de AD&D, D&D, Dragonlance, Reinos Olvidados, Ravenloft y Dark Sun, y si existen, pues son creación de la casa Ral Partha... Pero como la casa distribuidora en España no posee los juegos, no está muy interesada en traer muchas figuras (se importan con cuantagotas), y son muchos los que las buscan desesperadamente. Así

John Robertson, director de la compañía Grendel, visitó nuestro país en la última edición del Salon del Cómic, y fue allí donde muchos pudieron ver las próximas novedades de esta casa, especialista en resina.

F0023 Marines Imperiales (10)
F0024 Predator Marines (10)
F0025 Cámara de Tortura Goblin (4 Aparatos Y 1 Puerta)
F0026 Cementerio (6 Tumbas Y 1 Cripta en Ruinas)

Como podréis comprobar en las fotos, algunas de las referencias de



que no os cortéis, y dadle caña a vuestras tiendas, para que pidan más.

Y sin más preámbulos, pasemos a comentar las novedades de este mes. Ya está disponible la nueva serie de Mithril: Cirith Ungol, compuesta por diez referencias, en su mayoría orcos de Lugburz, guardianes de la torre que retuvo a Frodo y Sam después del enfrentamiento con Ella la Araña.

M326 Shagrat y Gorbag
M327 Frodo y Sam disfrazados de Orcos
M328 Orco Rastreador de Lugburz
M329 Nalgul
M330 Orco de Morgul luchando
M331 Orco de Lugburz luchando
M332 Frodo en la Torre
M333 Gran Uruk de Lugburz
M334 Capitán de Lugburz con látigo
M335 Snags (Orcos Menores)

fantasía habían salido ya con Fantasy Forge, pero los marines son totalmente nuevos, son una auténtica pasada, y son compatibles con el juego de ciencia ficción Kryomek.

De la firma canadiense Rafm nos llegan varias novedades, a descartar las referencias 8005 y 8010 para el juego Rifts. La primera son cuatro hombres de magia, todos ellos con atuendos característicos del juego; merece una mención especial el mago con el bastón del dragón. La segunda es una moto-jet de la Coalición con tripulante, y la misma figura a pie. (Una pieza de coleccionista para los fans.)

Sabemos también que no existe nada más frustrante para un Guardián de los Arcanos, que preparar una partida ambientada en lejanas e inhóspitas tierras, y que no exista ningún tipo de miniatura que sea apropiada para tales situaciones. Pero tranquilos, porque Rafm, distribuida en nuestro país por Alfíl, nos presenta una nueva serie de blisters dedicados a

expediciones en todo tipo de climas, regiones y continentes (Ref. 2970-2973). La primera de estas referencias, compuesta por seis miniaturas, nos adentra en el antiguo Egipto: podemos encontrar al típico profesor licenciado en arqueología y ya entrado en años, que está estudiando, como es habitual, cualquier reliquia; a un segundo investigador, algo más radical que su compañero, ya que en una mano tiene un papiro y en la otra una pistola. Por la parte egipcia nos encontramos con el típico trabajador altamente supersticioso, y a todo un caballero, generalmente dueño de una tienda de antigüedades y que advertirá a los investigadores de que persistir en su afán de conocimiento puede ser perjudicial para su salud. Acompañando a todos estos personajes tenemos un monolito con extrañas inscripciones y a nuestra amiga la momia, a la cual le están saliendo unos tentáculos que se abren paso a través de los vendajes...

La próxima referencia nos traslada a latitudes radicalmente opuestas a la anterior, en este caso el Polo, o cualquier otra región ártica. Aquí nos encontramos con un trineo lleno de provisiones y tirado por cuatro perros, guiados por un conductor y dos exploradores, todos ellos muy abrigaditos. También hay un pingüino bastante grande y un enorme monstruo, con más boca que cara, y que parece salir de la nieve para atacar a nuestros amigos. Este conjunto es muy práctico para jugar al módulo oficial El rastro de Tsathogghua, que distribuye Joc Internacional y que se desarrolla en su mayor parte en regiones polares.



La última de estas referencias nos lleva al Amazonas: aquí volvemos a encontramos con personajes salidos de cualquier película: el aventurero guaperas, siempre dispuesto a salvar a la chica; la chica, cómo no; el

profesor que no acaba de acostumbrarse al clima y el aborigen (amigo o enemigo). También hay un tótem de alguna civilización azteca, maya o similar, y una gran serpiente, más grande que un hombre y en posición de atacar.

Pero no penséis que todo son viajes, también nos acordamos de vuestros seres favoritos, los monstruos. En este caso, los protagonistas son los Ghosts (Ref. 2942) y los Perros de Tindalos (Ref. 2933). Los primeros son unos seres semihumanos, de la altura de un caballo pequeño, se desplazan a saltos y tienen un aspecto terroríficamente burlón. Habitan en las profundidades de la Tierra, ya que mueren si se les expone a la luz del sol. Por su parte, los Perros de Tindalos se dedican a dar caza a cualquier presa, por muchos siglos que esto les lleve, ya que son inmortales y, por si fuera poco, viajan a través del tiempo y el espacio. A la hora de pintarlos se recomienda un color azulado, como se indica en diversos libros, aunque tenéis plena libertad para elegir el color.

Para terminar, hay una foto de una Bestia Lunar (Ref. 2941), criatura que habita en la Tierra de los Sueños, de la que ya comentamos algo en un artículo anterior.

Como siempre, esperamos tener muchas más novedades para el próximo mes, e intentaremos tener preparado un especial sobre pintura, con diversos ejemplos prácticos.

RAFM es distribuida por Alfíl Juegos.

Ral Partha es distribuida por Joc Internacional

Mithril Miniatures y Grendel son distribuidas por Juegos Sin Fronteras.

—Angel Carrillo y Mariano Liwski

BYTES Y MAZMORRAS



LA FUERZA DEL DESTINO

Saludos un mes más, mis queridos incondicionales. Por una vez, y sin que sirva de precedente, me gustaría ofrecer una disculpa por una pequeña falta de sinceridad mía. He recibido muchas cartas, alentadoras todas ellas, diciéndome lo mucho que os gusta esta sección y su contenido. Y yo, que soy persona de honor, no puedo menos que corresponder, en la medida de mis posibilidades, a tanta muestra de cariño y a tanta información útil que me enviáis en vuestras misivas.

Repasando el número 9 de **DRAGON**, me di cuenta que había quedado un tanto en el aire el tema de la nueva maravilla del «shareware», *Doom*. Una de las razones es que, por motivos que no alcanzo a comprender, el programa se negó en redondo y en cuadrado a funcionar en mi ordenador. La primera toma de contacto tuvo lugar en un 486 que se puso a mi disposición, algo después de haber entregado el artículo. Quedé fascinada, y un tanto avergonzada, por no haber podido hablar más extensamente de él, que me dije a mí misma que tendría que hacerlo en un futuro, después de haberle sacado el jugo. Y vaya si lo he hecho...

Doom es la última genialidad de ID Software, los creadores del famoso *Wolfenstein 3D* y de *Spear of Destiny*, programas que los que ya os hablé en el número mencionado. Cygnus, los responsables del aclamado *Galactix*, también han aportado su granito de arena. De entonces hasta ahora, he podido comprobar que *Wolfenstein 3D* ha sido adaptado a la Super Nintendo, en un cartucho que hay que probar para creer. Pero *Doom* es algo más que todo esto. Es como si mezclárais el *Space Hulk* de Electronic Arts (todo un señor juego, licenciado por la propia Games Workshop) con el viejo *Wolf 3D*, y lo multiplicárais por tres.

Os meteréis en la piel (y en el punto de vista) de un marine espacial blindado hasta las orejas, infiltrado en una base futurista de la que

tendréis que salir buscando las con-sabidas llaves y el ascensor que os llevará al próximo nivel. Los enemigos, muy poderosos, no os lo pondrán nada fácil, pero vosotros contaréis con gran cantidad de armas y no sabéis lo que es el miedo, ¿verdad?

Los detalles que hacen a *Doom* inenarrable son las diferencias que marca con su antecesor. Esta vez, ni nuestra arma ni nuestro punto de vista son estáticos, como si fuéramos subidos en un tanque, sino que salta y rebota cuando subimos o bajamos escaleras, cuando corremos o nos pegamos a una pared. Real al cien por cien. Además, la luz contribuye de una manera muy especial a recrear la atmósfera opresiva de *Doom*. Pasaremos de oscuras salas o pasadizos a habitaciones plenamente iluminadas, con los sorprendentes efectos que ello conlleva. *Doom* es algo que ningún aficionado a los juegos de ordenador debería quedarse sin probar: es un rápido vistazo de lo que nos puede deparar el futuro.

Pero ello tiene un precio, y es el ordenador que se necesita para jugarlo. Mínimo, cuatro megas de RAM. Y aunque las instrucciones di-



gan que basta con un 386, mi experiencia me demuestra que solo un 486 a 33 Mhz servirá para que cobre vida en nuestras pantallas. *Doom* posee su propio sistema operativo, por lo que sería conveniente, para arrancarlo, que utilizéis un disquete de sistema, con un AUTOEXEC y un CONFIG «limpios», sin controladores ni dispositivos que ocupen memoria. Los usuarios de MS-DOS 6.2 lo tenéis más fácil: bastará con que pulséis la tecla de Shift izquierda cuando aparezca en pantalla el mensaje *Iniciando MS-DOS*,

y el ordenador ignorará el arranque normal que tengáis en el disco duro. También os recomendaría una buena tarjeta de sonido (una Sound Blaster o una Gravis Ultrasound, cien por cien compatible) para que el espectáculo sea total. Ya para auténticos expertos, *Doom* ofrece la posibilidad de jugarse en modo multiusuario, hasta cuatro jugadores simultáneamente, si los ordenadores funcionan en red mediante protocolo IPX.

Si la versión «shareware» os sabe a poco, bien estará entonces que preguntéis en vuestra tienda habitual por *Corridor 7*, que es nada más y nada menos que la versión comercial de *Doom*. Va en caja, con manuales y todo, y es distinta de la versión de usuario registrado, con lo que tenéis dos *Doom* distintos para disfrutar a tope.

Y si os matan a la primera de cambio, no os preocupéis: hay varias soluciones. Vuestra vieja amiga ha estado husmeando en el *Silicon Times Report*, una revista de informática en disquete que ofrece un montón de trucos para *Doom*. Los más efectivos los podréis ver en el recuadro adjunto. Si esto no os satisficiera, hay un remedio más sibilino: *Doomedit*. Se trata de un programa que, de manera muy asequible, «retoca» una partida grabada para poner la munición y la armadura a tope. Si después de esto hay alguien que se queja de que no ha podido terminarlo, mejor que se dedique a jugar al parchís.

He averiguado que, tras algunos problemas legales y la mediación de la ASP (Asociación de Profesionales de Shareware) la distribución exclusiva en formato diskette de la versión shareware de *Doom* (y también de *Doomedit* y *Silicon Times Report*) en España corresponde a una única empresa: *MDM Informática*. Los que estéis interesados en estos productos, y muchos otros, podéis solicitar un catálogo a *MDM Informática*; calle Mas, 73; 08904 Hospitalet de Llobregat; Tel./fax (93) 440 93 14.

No me queda más que desearos mucha suerte, sobre todo para encontrar las puertas secretas, y re-

Teclas de «ayuda» para DOOM Versión 1.1

Por cortesía de ID Software y de los usuarios de Internet, y publicadas en *Silicon Times Report*. Lo único que debes hacer es teclear alguna de estas secuencias de teclas mientras estás jugando. Las más interesantes son:

IDKFA Munición al completo más 200 por cien de armadura.

IDSPISPOPD Modo «No Clipping». Permite pasar a través de las paredes. Pero no podrás recoger ningún objeto.

IDBEHOLDA Muestra el mapa completo del nivel al pulsar la tecla «tab»; las áreas en las que no hayas estado aparecen de color gris. Sólo dura un nivel.

IDBEHOLDS Hace que tu fuerza sea extrahumana. Tu visión se tomará roja brevemente. Cuando golpees a un enemigo, éste estallará de manera muy desagradable. Dura un nivel.

IDBEHOLDV Tu visión se volverá gris, pero serás inmune durante treinta segundos a cualquier ataque enemigo.

IDCHOPPERS Muestra el mensaje «Doesn't Suck - GM». Reemplaza el arma 1 (los puños) por la sierra mecánica.

IDDQD Modo «Dios».

comendar que tengáis mucho cuidado con los vertidos tóxicos.

—Laura Balestra

Hay que resaltar que, en el modo multiusuario, si interviene el jugador indigo, estas secuencias no funcionan, ya que al pulsar la I tras activar el *Chat Mode*, lo que hacemos es ponernos en comunicación con dicho jugador, que verá aparecer en su pantalla un mensaje sin sentido...

—L. B.



«Como esos españoles de allá abajo, en mi ejército de veinte naciones. Mírelos: bajitos, indisciplinados, con mala leche, siempre tirándose unos a otros los trastos a la cabeza... Y sin embargo, bajo la sombra del águila imperial, van hacia la muerte como un solo hombre, en pos de la gloria.»

Vaya temporada movida ésta, amigos míos del «otro lado»: Salón del Cómic, Divermanía, jornadas varias, entregas de premios, juegos nuevos, «playtestings» estajanovistas, ... Y una Gen Con hispana a la vuelta de la esquina. Si no me gustara esto tanto, creo que presentaría la dimisión, como un político cualquiera.

«En fin, que no está el país para alegrías; Paco, sor Angustias, mejor tira por Idea y a ver si discurre algo para rellenar esta página... que si no, no cerramos este mes», pienso en mi interior. El caso es que hay algo de lo que quiero hablar desde que empezamos nuestra andadura con DRAGON, ya que es asunto que estimo importante y por el que siempre he abogado: se trata del fanzine y sucedáneos, y de su enorme importancia en nuestro mundillo. Pero lo he ido dejando de un día para otro, quizá porque hemos atravesado una temporada en el que éste parecía ser un tema sensible, rodeado de una serie de tormentas y acusaciones cruzadas que, gracias a Crom, se están solventando mediante el diálogo y la buena voluntad entre todos los implicados. A la pretendida «guerra de revistas especializadas» que personas «ajenas a la obra» han pretendido azuzar, le ha seguido una apacible calmachicha y un sano sentimiento de compañerismo que me llena de gozo, para qué voy a decir otra cosa. Pelillos a la mar, y ya estamos hablando de proyectos conjuntos y todo. Como debe ser.

Fanzine es la palabreja que surge de mezclar las locuciones inglesas fandom y magazine, y viene a significar más o menos «revista de aficionado». Se trata de una publicación de cierta regularidad, medios modestos, y centrada en un tema determinado, compartido con un grupo de personas. Los de rol son muy numerosos, pero también los hay de literatura, de música, de cómic, de juegos de guerra, de ciencia ficción y de cualquier cosa que podáis imaginar. La principal premisa del fanzine es que se hace «por amor al arte», sin ánimo de lucro, y para dar difusión a las inquietudes de un grupo de personas con una afición común, que desean extender mediante su trabajo desinteresado. La presentación no es lo más importante, sino el contenido, justo al revés que muchas cosas que tendréis ocasión de hojear si echáis un vistazo en el quiosco.

El fanzine es un proyecto esclavizante, que

da mucho trabajo, pero que es muy gratificante cuando, por fin, puedes ofrecerlo a tus desconocidos amigos. Yo, personalmente, recuerdo con mucho cariño mi etapa de «fanzinero» impenitente, me sonrío por lo bajo cuando reparo en los escasísimos medios que teníamos para sacarlo adelante y el mucho entusiasmo que todo el club volcó en sus páginas.

«¿Y cómo se hace un fanzine?», pensarán muchos a quienes la idea ya les lleva cierto tiempo rondando en la cabeza. Pues primero, teniendo claro qué es lo que se desea hacer. Antes de empezar, todo el mundo tiene que estar de acuerdo en qué tipo de fanzine será. Con la adecuada escala, hay que tomar una serie de decisiones muy similares a las de una revista profesional: formato, orientación, contenido, tirada, difusión, publicidad hipotética, medios técnicos, organización, etcétera. Buscarle un nombre, diseñar una cabecera y repartir las diversas labores que son precisas para que vea la luz: escribir los artículos, hacer las ilustraciones, realizar la maqueta, preparar la portada...

Como en todo, lo principal por decidir es hasta qué punto desea involucrarse uno con su retoño de papel. Si vamos a ir a la imprenta, la factura será mucho más abultada que si lo hacemos en fotocopias, por ejemplo, al igual que si todo nos lo «cocinamos» en casa o necesitamos ir a buscar gente fuera para que haga algo concreto.

Tenéis a vuestra disposición muchas más cosas en la actualidad de las que tuve yo para mi primer fanzine. Cualquier hijo de vecino tiene ahora acceso a un ordenador personal potente y a un programa de autoedición potable. Si uno se sabe mover, puede lograr subvenciones, ayudas o publicidad que palién un poco la parte más onerosa. Los puntos de venta están llenos de publicaciones que se pueden tener como ejemplo o parrilla de salida. Buscando siempre la originalidad y la personalidad propia, por supuesto.

El siguiente paso lógico sería ya el prozine, o fanzine profesional, que es el fanzine que blasona mayor tirada, un aspecto más saludable y que se acerca en muchos aspectos a su hermana mayor la revista especializada. A partir de aquí, la frontera que nos separa es difusa, y el único límite es

la pasta, la distribuidora o el control de la OJD.

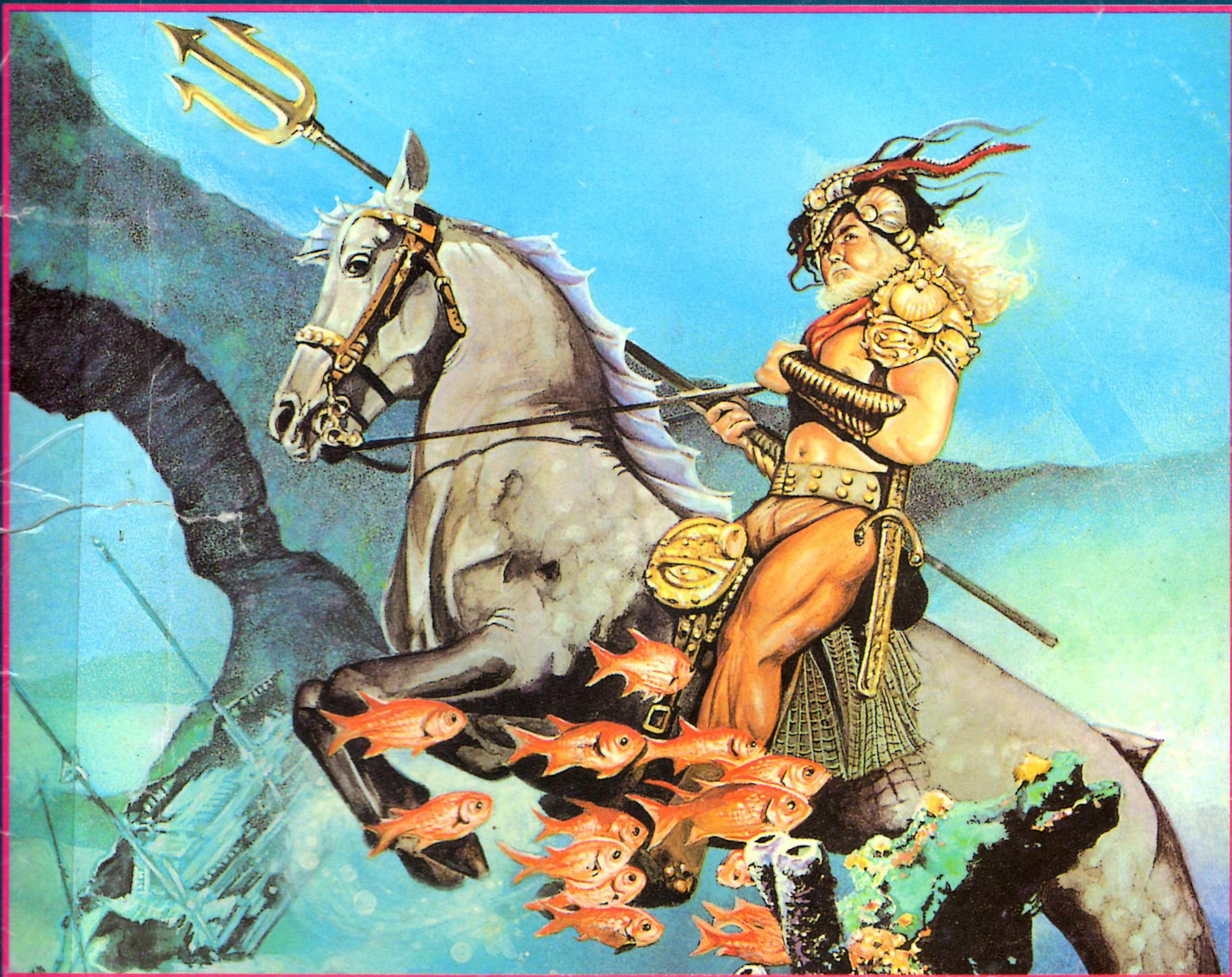
En la próxima reunión que tengáis, con el club o con el grupo habitual de jugadores, comentad el tema con un mínimo de seriedad. Que hay ganas, adelante, que no, pues nos quedamos tan panchos. Si os queréis dar a conocer, un fanzine dirá mucho de vosotros: es una de las mejores «tarjetas de visita» que podéis presentar ante la afición. No hace falta que el primer número sea un DRAGON completo y vestido de domingo; un simple boletín de actividades, con «famosas últimas frases», comentario de las últimas partidas y calendario de torneos internos puede ser un muy prometedor inicio. Mi primer fanzine tenía veinte páginas, fotocopiadas por una sola cara y grapadas por una esquina, con la portada en papel verde. Se hizo a base de «recorta, pega y colorea», una máquina de escribir algo achacosa, rotuladores, bolígrafos y mucho «tippex». Andando el tiempo, la segunda época nos sorprendió con la ayuda de dos ordenadores, una fotocopidora a nuestra entera disposición, DIN A4 grapadas por la mitad y los primeros frutos de mi incipiente experiencia en revistas especializadas... el no va más, vamos. Lo que menos esperaba entonces es que algún día estuviera escribiendo esto, aquí y ahora.

Sobre todo, no hay que achicarse ni pensar que el ser «fanzine» o «prozine» es algo vergonzoso y que tenga que ser disimulado, adjudicándose la categoría de «revista» por gracia divina, como para darse ánimos. Las cosas son como son, y la honestidad y el tesón compensan con creces las carencias patentes o las fotocopias borrosas. Ni Gygax, ni Costikyan, ni Simbieda empezaron con un juego de portada a color, tapa dura y pulcra maquetación. Tampoco ninguno de los que tenemos mucho o poco que ver con DRAGON. Y no tenemos la exclusiva en ello, para muchos otros compañeros del medio, los comienzos también fueron duros, si no, no estarían donde están.

Pero si amáis lo que hacéis, cosa de la que estoy convencido, las gárgolas del «no sé, no sé» y el «vamos, tío, tu estás loco» se tomarán perritos falderos. Que Sandman vele vuestros sueños de una noche de verano.

—Francisco José Campos

Dicen las viejas crónicas que la legendaria ciudad costera de Carsall desapareció hace dos siglos bajo las aguas... Ahora, unos clérigos que andaban tras la citada ciudad, han desaparecido... ¿Te atreves a bajar a las **TENEBROSAS PROFUNDIDADES** en busca de la ciudad perdida?



TENEBROSAS PROFUNDIDADES

un módulo de juego para:

**Advanced
Dungeons & Dragons**
2ª Versión



ESPECIAL PARA NOVATOS

Un nuevo juego de Rol que se lo pone fácil a los que quieran foguearse en eso de jugar y dirigir una partida de rol.

**¡CONTIENE UN
COMIC CON LAS
PRIMERAS TIRAS
DEL HEROE!**



**¡Y además te lleva al mundo del siglo XXV, con
BUCK ROGERS, el mayor héroe del comic de
Ciencia Ficción, en lucha con los malvados
mongoles por liberar América**

